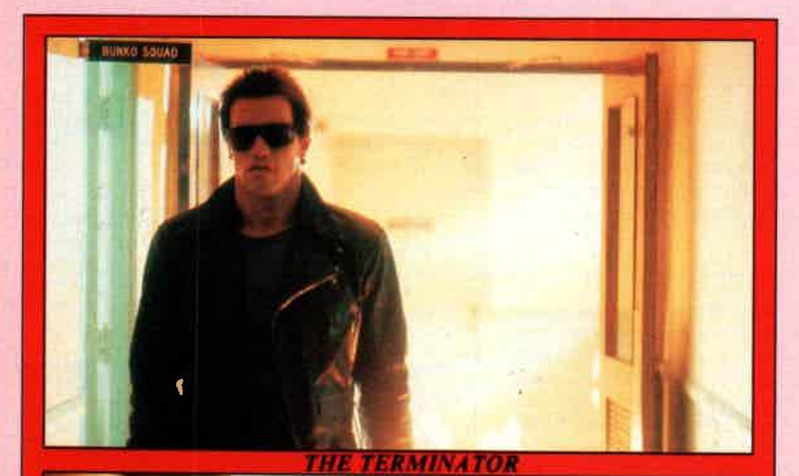

Ciné Fantastique
MAD MOVIES
35
TERMINATOR
Le choc
STARMAN
Le dernier Carpenter
BRIAN DE PALMA
Ou le suspens retrouvé
STAR TREK
Les films, la série T.V.
CARLO RAMBALDI
E.T., DUNE, ALIEN...
RETRO : BLADE RUNNER



MAD MOVIES Ciné-Fantastique N° 35
Rédaction, Administration :
49, rue de la Rochefoucauld - 75009 Paris.
Editeur/Directeur
de la publication : Jean-Pierre PUTTERS

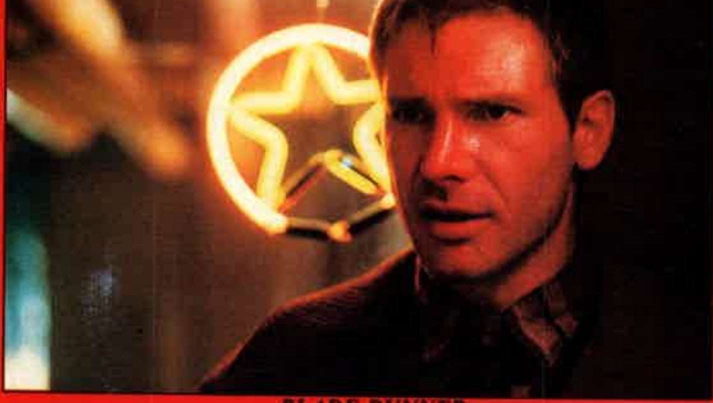
Dépôt légal : avril 85
Revue bimestrielle
N° de commission paritaire : 59956
N° ISSN : 0338 - 6791
Prix de l'exemplaire : 20 F





THE TERMINATOR





BLADE RUNNER



STARMAN

SOMMAIRE

Composition : TRACE,
Photogravure : Photogravure de l'Ouest
Impression : SIEP
Distribution : NMPP. Librairies : Alternatives
Maquette : Jean-Pierre PUTTERS
Tirage : 70 000 exemplaires

Photos couverture (1 et 2): TERMINATOR et LE RETOUR DES MORTS VIVANTS.

NOTULES LUNAIRES

Spirit Of Jupiter est un film d'action basé sur les prédictions de Nostradamus. Lorsque Jupiter sortira de son orbite et se placera entre la Terre et le soleil, tous les gens bons (de Bayonne et d'ailleurs) deviendront mauvais, et tous les méchants deviendront des gens bons (blancs et fumés, pas de racisme !). Vous pariez qu'on y gagnera au change ? Réalisation de Russell Kern.

Le fantôme d'une gitane revient pour venger la mort de sa famille. C'est **The Prey** de Edwin Brown.

L. Scott Castillo Jr. (ne me dites pas que vous ignorez tout de ce magistral metteur en scène !) nous propose un **Satan's Blade** dans lequel un tueur commet des meurtres dans une station de ski.

Hunted (The Dwarf) nous narre l'histoire d'un groupe de tueurs à la recherche d'un nain témoin du meurtre qu'ils ont commis. Ce thriller a été commis, lui, par un certain Richard Moneverde.

Et un « survival » de plus avec **Beasts** de Don Hawks. Un couple de campeurs est pris en chasse par deux évadés ainsi que par un ours grizzly.

Starchaser : The Legend Of Orin est une nouvelle production d'animation en 3-D réalisée par Steven Hahn et dans laquelle un jeune héros et son compagnon pilote vont s'opposer à Zygon, le maitre d'un empire de robots qui projettent de dominer l'univers.

Un jeune garçon utilise ses pouvoirs de métamorphose en loup-garou afin d'améliorer sa vie de tous les jours ! C'est **Teen Wolf** de Rod Daniel et peut-être une nouvelle bonne parodie sur le thème de la lycanthropie.

Concorde (ex-New Horizons), la compagnie de Roger Corman, propose son nouveau catalogue de productions, toutes axées sur le fantastique et l'aventure : deux films réalisés par Hector Olivera : **Barbarian Queen** et **Wizards Of The Lost Kingdom** dans lesquels l'heroïc-fantasy est à l'honneur. Deux films également de Cirio



Santiago, avec un sous **Red Dawn** intitulé **The Destroyers,** et une sous Mad Maxerie (genre **Stryker**) : **Wheels Of Fire.**

Epic est un long-métrage d'animation de l'australien Yoram Gross et nous conte la légende pleine de « fantasy » et de mystère de deux enfants qui s'embarquent pour un long voyage à la recherche du secret de la vie.



Les comédies préhistoriques constituent toujours un filon exploitable : la preuve en est avec **Cavegirl** de David Oliver, dans lequel un anthropologue tombe amoureux d'une demoiselle d'il y a 25 000 ans.

Yellow Hair and the Pecos Kid (MM n° 31) change de titre et devient **Yellow Hair and the Fortress of Gold,** mais reste un film tout aussi intéressant dont on se demande s'il sortira un jour par chez nous. On se console avec le portrait de l'héroïne, Laurene Landon.

Charles Band toujours autant, puisqu'outre la liste annoncée dans notre précédent n° (à propos, **Alter Ego** n'est pas produit par C. Band, excusez l'erreur !) voici quelques ajouts : **crimelord** (voir notule annexe), auquel il faut ajouter **Re-Animator** réalisé par Stuart Gordon d'après l'histoire originale de H.P. Lovecraft, et **Savage Is-**

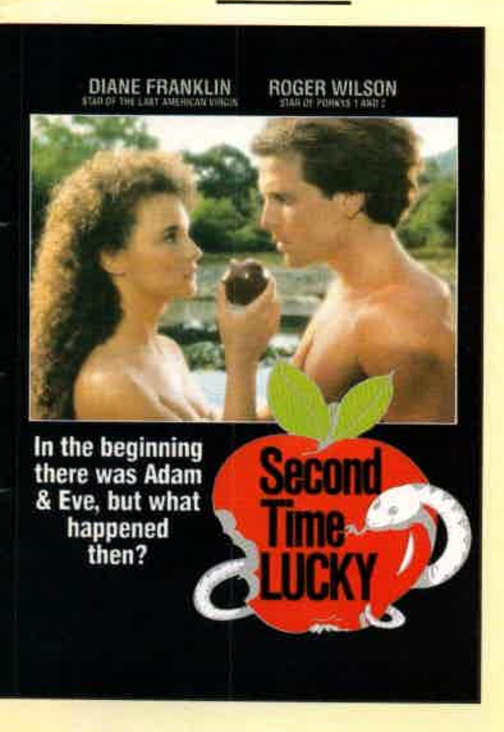


Laurene LANDON.

land, dans lequel des voleurs de pierres précieuses découvrent l'exploitation de femmes réduites à l'esclavage. Enfin, quelques précisions sur **Journeys Through the Dark Zone :** c'est l'histoire d'un jeune ouvrier travaillant sur une planète colonisée, et qui découvre une ancienne machine exauçant tous les vœux. Il se transforme alors en son héros de comics préféré sans se douter que les utilisateurs de la machine sont pris au piège et deviennent les esclaves d'une autre dimension : la Darkzone.

Edmund Purdom réalise et joue dans **Lunatic,** un thriller bizarre aux personnages et au dénouement surprenants.

Dans **Second Time Lucky** de Michaël Anderson **(Orca, Logan's Run, Martian Chronicles),** Dieu accepte un marché avec Satan, consistant à gagner à sa cause l'âme de l'homme. Pour cela il charge de mission l'archange Gabriel afin de remettre les choses à leur place dans le jardin d'Eden !.



The Surrogate de Don Carmody est un thriller érotique canadien mettant aux prises un couple avec une femme mystérieuse pouvant bien être mêlée à la série de crimes qui terrorisent la ville. Avec Art Hindle et Carole Laure.

Douglas Hickox **(Theatre Of Blood)** fait son retour avec **Blackout,** un thriller dans lequel un amnésique ayant tué sa famille se remarie...

Access Code est une nouvelle variation sur le thème de la violation de l'intimité. Qu'on en juge : une jeune femme à la recherche de son frère découvre que le gouvernement contrôle chaque personne par un système de TV ! Réalisation de Mark Sobel et interprété par Martin Landau, Michaël Ansara et Mc Donald Carey.

Land Of Doom de Peter Maris se déroule au 21ᵉ siècle et narre une fois de plus la traque d'un jeune couple par une bande de tarés motorisés.

Maxie de Paul Aaron **(Deadly Force)** renoue avec les comédies à fantômes. Une actrice des années 20 possède le corps d'une femme de nos jours.

Dans **Witchfire** de Vince Privitera, trois femmes s'échappent d'une institution pour malades mentaux et se trouvent bientôt traquées comme des bêtes sauvages. Shelley Winters y retrouve un rôle sur mesure (rappelez-vous **Whoever Slew Auntie Rew ?).**

« Ce sont des garçons américains au sang rouge. Et ils le boivent ! » Tel se présente **Lost Boys,** une production écrite par Janice Fischer & James Jeremias et abordant le thème du vampirisme sous un nouveau jour humoristique.

New World Pictures propose, outre le très attendu **The Stuff** de Larry Cohen, quelques productions censées nous intéresser : **Def-Con 4** qui est le titre US du film canadien post-nucléaire réalisé par Paul Donovan et annoncé le mois dernier ; **The Boys Next Door** de Penelope Spheeris **(Suburbia)** où deux jeunes types se muent en tueurs à Los Angeles ; et enfin **Tuff Turf,** la nouvelle réalisation de Fritz Kiersch **(Children Of The Corn)** qui confronte un jeune homme avec une bande de délinquants.

Un anthropologue ayant voyagé à travers le monde pour étudier les cultures les plus particulières, arrive à Los Angeles et y découvre un monde hyper-violent de personnes vivant sous terre. Son enquête le mènera vers une terrifiante vérité à laquelle nul ne peut survivre... Il s'agit de **Nomads** écrit et réalisé par John Mc Tiernan et interprété entre autres par Lesley Anne-Down et Adam Ant.

The Navigator est une aventure de SF dans laquelle un jeune garçon tombe dans un ravin et, en se réveillant quelque minutes après, s'aperçoit qu'il a fait un bond de cinq années dans le temps, sans vieillir d'un jour ! Ce mystère et les étranges rencontres qu'il va faire vont le mener vers un véhicule extra-terrestre, qu'il va tenter d'utiliser pour rentrer chez lui.

Tales Of The Third Dimension (voir belle affiche sans sa notule correspondante p. 6 du précédent n°), des quatre réalisateurs Earl Owensby, Thom Mc Intyre, Worth Keeter et Todd Durham, est donc une comédie pleine d'humour noir regroupant vampires, loup-garous, pilleurs de tombes et même diabolique, dans un cocktail de sketches filmés en relief. Les EC comics font décidément école au cinéma !.

Evils Of The Night de Mardi Rustam nous permet de retrouver les vétérans Neville Brand, Aldo Ray et John Carradine dans un thriller de SF où des extraterrestres kidnappent les teenagers d'une petite ville.

On n'ose à peine y croire : furieux de se voir reprendre son rôle dans **Le Bounty,** Marlon Brando (Voir ci-contre) a juré d'incarner le rôle titre dans le **Mad Max IV** qui devrait se tourner cet été. George Miller n'est pas du tout contre cette idée, lui qui cherchait justement à renouveler le look de son héros favori. Etonnant, non ?

Dans le cadre du 4ᵉ Festival du Film Fantastique se déroulant au Palais des Congrès de Saint-Malo, en présence de Dario Argento, du 1ᵉʳ au 5 mai 1985, le Centre



d'Animation S. Allende organise un concours vidéo Fantastique en 1/2' et 3/4'. Durée du court-métrage : 15 minutes. Pour tous renseignements s'adresser à Jean-Pierre Godard, Tél. : (99) 81.20.59 ou écrire au Centre S. Allende, rue des Acadiens, 35400 Saint-Malo.

« Eroticism in the Fantasy Cinéma » vient de paraître aux U.S.A. Écrit par l'un de nos collaborateurs, Bill George, il est présenté par Christopher Lee et préfacé par Caroline Munro. Non ? Si !
130 pages captivantes (quoique rédigées en anglais) sur l'érotisme dans le cinéma fantastique. A nous Victoria Vetri, Ingrid Pitt, Veronica Carlson, Nastassja Kinski, Martine Beswick (toute une époque !), Barbara Steele, etc. ainsi qu'une foule de films méconnus, pour ne pas dire inconnus. L'éditeur en est Imagine, inc, P.O. Box 9674, Pittsburgh PA, 15226 U.S.A. Le prix en est de 14,95 dollars.

Un petit fanzine dont nous voilà quasiment le parrain puisqu'il naquit en nos colonnes a choisi de traiter uniquement la **« Star wars saga ».** Ça s'appelle « Le bimestriel des Jedis » et on y trouve des informations poésies, nouvelles, B.D. jeux pour la somme de 4 timbres à 2,10 F que l'on envoit à Florence Jaccot, 54, impasse Queruau Lamerie, 53000 Laval.



A-Z N° 1 vient de paraître. Il s'agit d'un bulletin d'information et de critique sur la S.F., le fantastique, polar, etc. L'exemplaire coûte 4 F et l'abonnement à 8 numéros 35 F (frais d'envois compris). S'adresser à A-Z, Laurent et Philippe Pfeiffer, 12, rue Finkmatt, 67000 Strasbourg.

Le Festival International du Cinéma d'Animation d'Annecy se déroulera dans cette ville du 3 au 9 juin de cette année et fêtera à l'occasion son 25e anniversaire. Pour y assister ou pour y présenter des films, tout renseignement s'obtient auprès du « Festival D'Annecy 85 », 4, passage des Clercs, B.P. 399, 74013 Annecy Cedex. Tél. : (50) 51.78.14.

L'association PRIX DE COURT organise à Lille un Festival National du Film court au cinéma l'Arc-en-ciel, du 17 au 20 avril 1985. 35 films seront en compétition et il s'y déroulera une rétrospective présentant les premiers courts-métrages de réalisateurs de premier plan (Chris Marker, Polanski, etc.). Pour tout renseignement contactez PRIX DE COURT, Edhec, 58, rue du Port, 59046 Lille Cedex.



« Musique Fantastique, A survey of film music in the Fantastic Cinéma », tel est le titre de l'ouvrage de Randall D. Larson qui traite en quelque six cents pages le vaste sujet des B.O. issues des films fantastiques. Discographie et analyse font bon ménage dans cet excellent recueil dont nous ne saurions trop vous conseiller l'acquisition. Scarecrow Press, Inc. 52 Liberty St., P.O. box 656, Metuchen, New Jersey, 08840 U.S.A. Le prix de référence est de 39,50 dollars, eh oui, quand même...

Chez Tri-Star, adaptation par Tom Benedek (scénariste de **Splash**) de "Sea Fairies", une nouvelle de L. Frank Baum (l'auteur de "The Wizard of Oz").

Wes Craven s'attaquera bientôt à **Flowers In The Attic** pour la New World. Parmi les prochaines productions de cette firme, il



faut signaler **Monster Night**, une comédie d'horreur dans une veine similaire à **An American Werewolf In London** et qui mettrait en scène des ghoules sortant de leurs tombes après qu'une compagnie de construction les ait délogées. Autres projets : **Defenders**, une aventure de SF dirigée par Jeffrey Levy ; **Black Mass** et **Dead Lesson**, deux thrillers horrifiques de Charles Sellier Jr ; **The Tomb**, qui est l'adaptation d'une nouvelle de Paul Wilson ; **Boston Blackie**, le nouveau projet de Larry Cohen ; et enfin deux œuvrettes de SF écrites et mises en scène par Rospo Pallenberg : **Robot** et **Last Man On Earth.**

C'est Dave Gruisin qui composera la musique de **Goonies** de Richard Donner, produit par S. Spielberg.

Nick Castle **(TAG, The Last Starfighter)** va s'atteler au scénario puis au tournage de **The Boy Who Could Fly.**

Le réalisateur Harold Becker a un sérieux projet en attente : l'adaptation cinématographique du récent livre de J. G. Ballard, "The Empire Of The Sun".

La firme Walt Disney va elle aussi produire sa version de Santa Claus avec un projet titré **Father Christmas**, et avec Mary Steenburgen **(Time After Time)** au générique.

La compagnie Italienne Metrofilm annonce la production d'un **Frankenstein 2 000.**

Silver Bullet, la production de Dino De Laurentiis d'après la nouvelle de S. King "Cycle of the Werewolf", sera mise en scène par un certain Daniel Attias (assistant de Spielberg, Coppola, Wenders, Dante et Miller ! paraît-il). Quelques mots de l'histoire : Marty, un jeune handicapé, découvre que les meurtres qui ensanglantent sa ville sont l'œuvre d'un loup-garou. Malgré l'incrédulité de ses parents, il va avec l'aide de son oncle se mettre en chasse de la bête meurtrière.

Combien d'entre vous se souviennent-ils d'un certain Eloy De La Iglesia ? Ce réalisateur ibérique à qui nous devions des métrages plus ou moins inspirés tels **Cannibal Man** ou encore **Le Bal du Vaudou**, va bientôt mettre en scène sa propre version de "The Turn of the Screw" d'Henry James qui fut adapté (entres autres versions) par les œuvres de Jack Clayton **(Les Innocents)** et Dan Curtis (téléfilm).

Zenith Prod. annonce la réalisation par Alan Clarke **(Scum)** d'un « musical » fantastique intitulé **Billy The Kid And The Green Baize Vampire** avec Phil Daniels et Alun Armstrong. Musique de George Fenton **(The Company of Wolves).**

The April Fool est le dernier film de terreur de William Fruet **(Death Weekend, Cries in the Night, Trapped, Spasms).** Dans une demeure où a eu lieu jadis un meurtre, le nouveau locataire se trouve possédé par l'esprit de la victime.

Le producteur canadien Pierre David n'a pas abandonné son ancien projet d'un "remake" de **Frankenstein.** David Cronenberg qui devait s'en charger, fut alors occupé par **Vidéodrome.** Aujourd'hui P. David va en confier la mise en scène à Jean-Claude Lord **(Terreur à l'hôpital central). The Frankenstein Factor** sera interprété entre autres par Pam Grier.



Après avoir fini sont travail sur **Legends** de Ridley Scott, Rob Bottin **(The Thing)** s'est attelé aux effets spéciaux de **Explorers** de Joe Dante, avec qui il avait déjà collaboré pour **Piranhas** et **Hurlements.**

Bio-Toxin est le titre d'un nouveau film dans la lignée des récents **Mutant** ou **Impulse,** dans lesquels les habitants d'une ville sont contaminés par une substance les transformant en zombies, d'une espèce ou d'une autre. Avec Sam Waterston **(La Déchirure)** et Kathleen Quinlan **(La 4e Dimension).**

Don Opper **(Androïd)** prépare un film intitulé **Critters (They Bite).** Une terminaison qui rappelle fortement des titres comme **Gremlins, Ghoulies** et autres **Goonies.**

Andrew Bonime, le producteur de **C.H.U.D.**, a un nouveau projet : **The Simian Factor,** qui traite sur un mode science-fictionnel des liens génétiques reliant l'homme au chimpanzé.

Armand Mastroianni **(He Knows You're Alone, Un tueur dans la ville)** prépare deux nouveaux films : **The Clairvoyant,** dans lequel une femme douée des pouvoirs suggérés par le titre se trouve mise en contact avec le champ d'action d'un tueur psychopathe (ceci nous rappelle évidemment des œuvres similaires telles **The Kirlian Witness** ou **Eyes of Laura Mars). The Supernatural** met en scène, quant à lui, les fantômes d'anciens soldats confédérés dont les familles furent tuées durant la guerre civile. Ils reviennent terroriser les recrues de l'armée moderne...

L.M. Kit Carson **(Paris, Texas)** a en projet une variation sur un thème classique : celui de la Belle et la Bête, transposé dans les milieux de la mode. Quand on sait que derrière cela se cache Malcolm Mc Laren, le promoteur avisé des Sex Pistols et de Bow Wow Wow, on n'a plus de quoi s'étonner. Titre provisoire : **Fashion Beast.**

Tom Holland (scénariste de **The Beast Within, Class 84, Psychose 2)** va mettre en scène **Fright Night,** dans lequel un adolescent est le seul convaincu qu'une série de meurtres est l'œuvre d'un vampire. Roddy Mc Dowall y jouera le rôle d'une vieille star de films d'épouvante.

Cannibal Church de Bruce G. Hallenbeck est semble-t-il une petite bande bien ringarde, dans laquelle un groupe de touristes est la victime des habitants centenaires d'un village fantôme apparaissant seulement certains jours de l'année, comme durant la nuit de Walpurgis ou encore Halloween. Ces charmants autochtones ont découvert le secret de la vie éternelle grâce aux indiens adorateur du dieu Windigo, dont les lieux de sacrifice se trouvaient jadis à cet endroit. Pour vivre vieux, bouffez de la chair humaine ! Telle semble être la morale de cette production "gore" fertile par ailleurs en scènes sexy, et qui est apparemment plutôt destinée aux circuits des drive-in.

Après **Prison Ship 2 005** (voir MM n° 31) dans lequel un vaisseau de l'espace servait de geôle, voici **Prison Planet** (ça se passe de traduction, non ?), toujours avec une galerie de créatures extra-terrestres mises au banc de la société intergalactique, mais que vont devoir affronter cette fois-ci deux jolies demoiselles.

Simon Nuchtern, à qui nous devions déjà un redoutable psycho-killer movie à vous filer la migraine **(Silent Madness,** in MM n° 31), revient sur les chapeaux de roues avec un film de motards plein de violence et d'action, et avec une honnête distribution en plus de cela : George Kennedy, Karen Black, et la face de « grand brûlé » de Richard Lynch **(La prémonition, Les gladiateurs de l'an 3 000).**

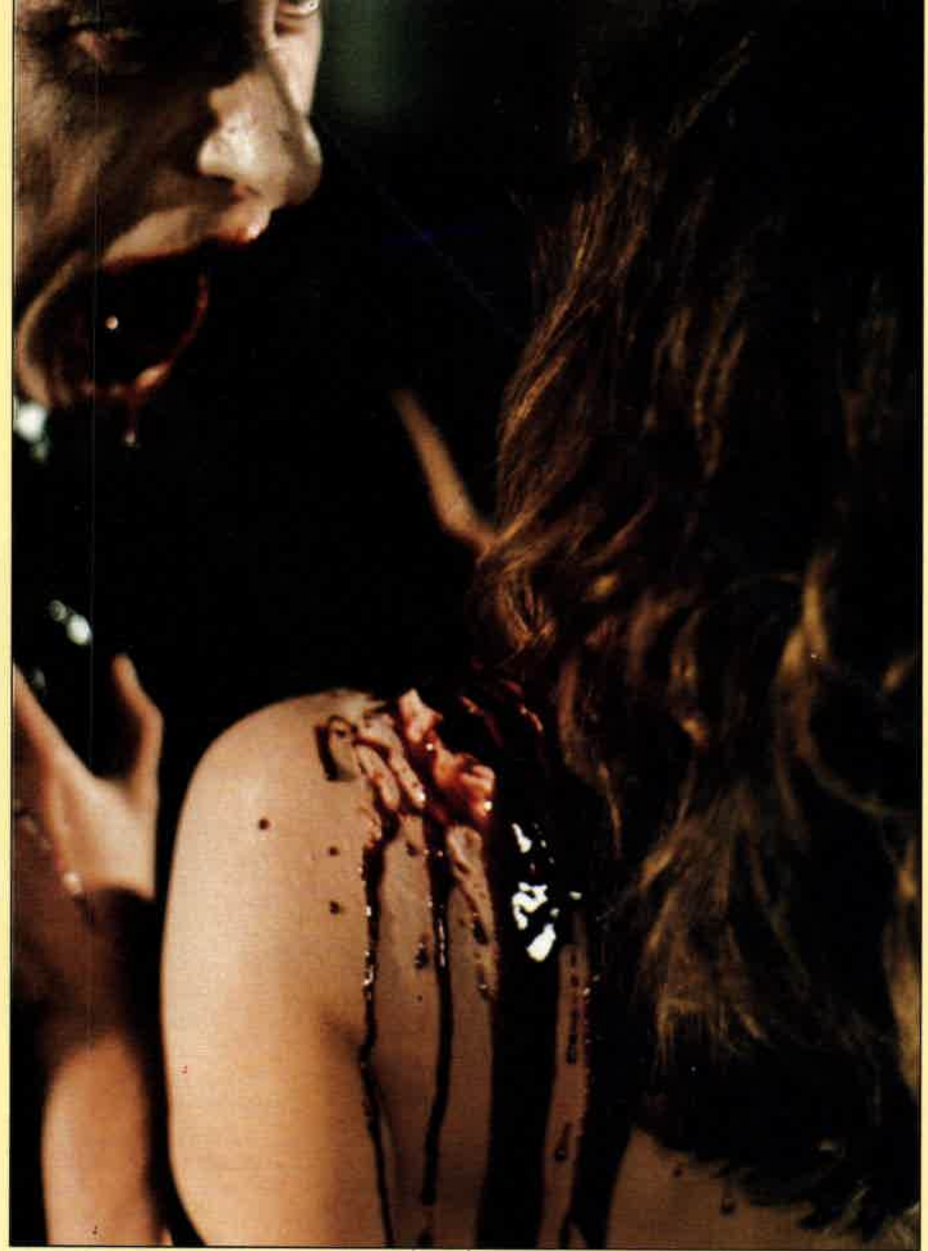
Charles Band s'attaque à la production de **Crime Lord** qu'il décrit comme étant sa propre version de **Scarface.**

Et encore un « survival » avec **Invisible Stranger** dont la phrase publicitaire révèle que « le silence peut vous tuer ». Interprété par Robert Foxworth, Stephanie Powers et Elke Sommer.

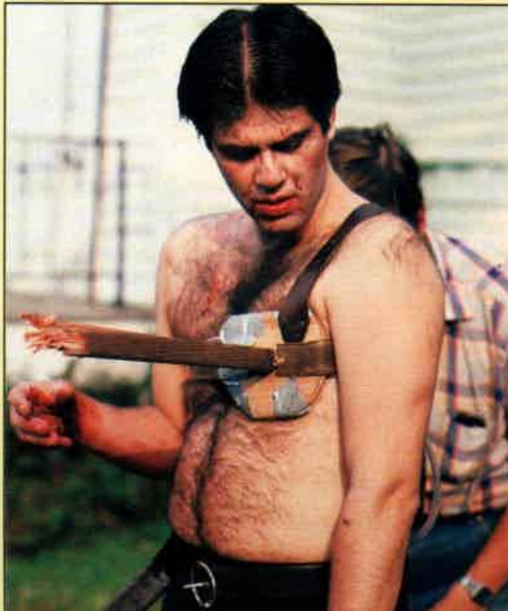
Verrons-nous bientôt **The Sea Serpent** d'un certain Gregory Greens avec Timothy Bottoms et Ray Milland. Derrière ce générique américanisé à outrance se cache en fait et tout simplement **La Serpente de Mer** du spécialiste ibérique Amando De Ossorio (annoncé dans MM n° 31).

Halloween, dont le premier numéro sortira en novembre de cette année est un tout nouveau magazine belge consacré à la littérature et au cinéma fantastique. Nous diffuserons à grande échelle des nouvelles de jeunes auteurs peu ou pas connus. Nous convions vivement ceux qui écrivent à nous contacter rapidement et à nous envoyer nouvelles ou romans accompagnés d'une petite biographie personnelle avec leur adresse comptète. Tout dossier concernant réalisateurs, acteurs ou auteurs fantastiques sera agréablement reçu et examiné avec l'attention qu'il mérite. Philippe Pierquin, 139, rue quai de la haine, 6510 Morlanwelz Belgique.

San HELVING





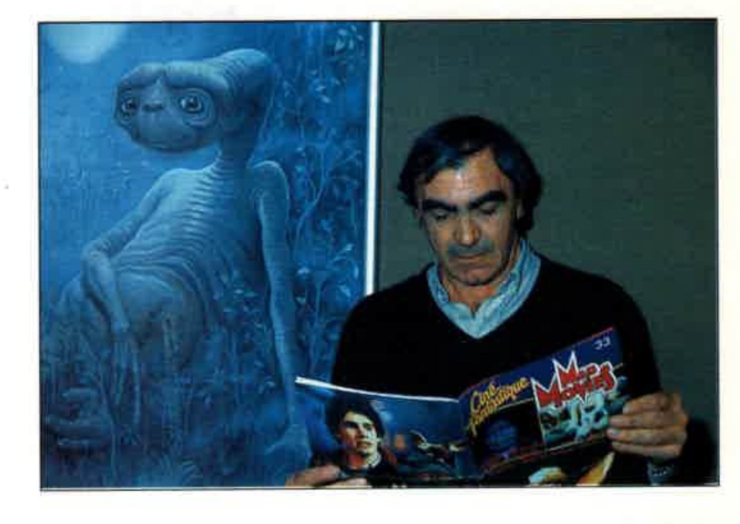


Les trois scènes :
CANNIBAL CHURCH.
Ci-contre : le trucage du pieu meurtrier.

Entretien avec

CARLO RAMBALDI

Avec DUNE et la prochaine ressortie de E.T., Carlo Rambaldi est de nouveau d'actualité. Ce qui n'est guère étonnant quand on sait que sa première qualité est la self-promotion. En partie à cause d'un anglais médiocre Rambaldi ne s'étend pas trop en détails sur les ficelles de son métier. Mais il a un mot-leitmotiv : mécanique. Même les oranges sont mécanisées chez Rambaldi.



MM : Avant que nous passions à votre carrière américaine, pourriez-vous survoler les années 1958-1975 pendant lesquelles vous avez travaillé en Italie ?

CR : En 1951 je suis sorti, diplômé, de l'Académie des Beaux-Arts de Bologne où j'avais étudié la peinture, la sculpture et les arts cinématographiques. Dans les années qui ont suivi je me suis intéressé au corps humain en tant que machine mobile. Le but de ces études étaient d'expérimenter sur la sculpture hyperréaliste. En 1957 je suis allé vivre à Rome où des amis m'ont incité à travailler pour le cinéma. J'ai eu le sentiment que ce qui n'était peut-être pas valide pour la sculpture pouvait trouver des implications nouvelles au cinéma.

Mon premier film fut **SIEGFRIED** pour lequel je construisis un dragon de 14 mètres de long. En fait je le fis pour le plaisir sans intention de continuer. Mais beaucoup de gens vinrent me demander de résoudre leurs problèmes et finalement j'ai continué.

MM : Comment était fait ce dragon ?

CR : Il crachait de la vapeur ; sa queue déracinait des arbres ; il pouvait saigner pour la scène finale où Siegfried le tue. Il était grandeur nature, entièrement mécanique, avec quatre personnes pour l'activer à l'intérieur. Le budget étant très limité, je l'avais construit en bois et mousse de latex.

Puis vint **BARABBAS** pour lequel je fabriquai un mannequin. Il fut utilisé dans la scène où un gladiateur est emprisonné dans un filet et tiré par un char. J'avais également construit un ours mécanique et un mannequin de Silvana Mangano pour la scène où on lui lance des pierres. En effet il n'était pas possible, pour les plans d'ensemble, de lancer des pierres en caoutchouc-mousse car ce n'était pas assez lourd et elles n'arrivaient pas assez loin. Nous avions donc choisi de faire une fausse Mangano.

Pour **CLEOPATRE** j'ai construit les deux serpents qui la tuent à la fin.

MM : Comment fonctionnaient-ils ? Etaient-ils radio-commandés ?

Non. Certains mécanismes étaient à l'intérieur des serpents et d'autres, à l'extérieur, cachés par le fond de l'aquarium. J'utilise la télécommande le moins possible. Parce que, sur un plateau, il est très possible d'avoir des interférences et alors ça ne marche plus très bien. Je préfère utiliser des systèmes électroniques, des fils électriques ou des câbles, pas de radio.

MM : Qu'avez-vous fait sur **LA PANTHERE ROSE ?**

CR : J'ai fabriqué un costume d'or très moulant pour Monica Vitti. Bien sûr il s'agissait de plastique. Même chose pour **FALSTAFF :** les acteurs devaient porter une armure et rester des heures entières sur leur cheval. J'ai donc fabriqué des armures légères en caoutchouc dur.

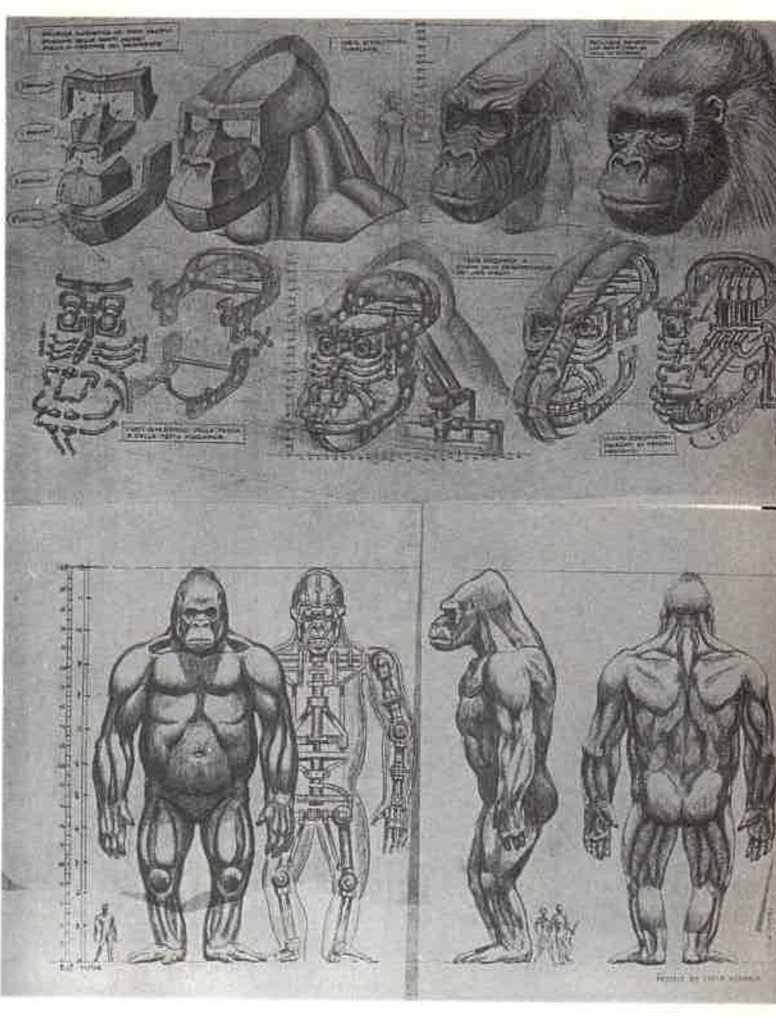
MM : Parlez-nous des deux films de Paul Morrissey et Andy Warhol, **DU SANG POUR DRACULA** *et* **CHAIR POUR FRANKENSTEIN.**

CR : Ils ont été tournés à la suite l'un de l'autre. J'étais en charge de tous les effets spéciaux. La tête décapitée qui continue à bouger, etc.



Carlo Rambaldi tournant le dos à une de ses peintures d'E.T. mais faisant heureusement face à sa lecture, au demeurant excellente. A gauche : une malheureuse victime issue de DU SANG POUR DRACULA.





MM : Il s'agissait donc d'effets spéciaux de maquillage.

CR : Les deux, maquillage et effets mécaniques. Vous savez, ce sont deux domaines voisins. Quand je fais un mannequin, qu'il soit humain ou animal, je finis toujours par le maquiller. Pour la décapitation j'avais fait un moule de l'acteur et construit une tête mécanique.

MM : Vous aimez bien les têtes mécaniques. Dans **L'OSSESSA** *il y a un crucifié en bois dont la tête se met à bouger et je crois comprendre qu'il s'agit d'une tête mécanique. Ne pensez-vous pas qu'il aurait été plus simple, et même peut-être plus efficace, de poser la tête d'un acteur sur le corps en bois et de maquiller les raccords ?*

CR : Vous pouvez utiliser cette méthode, bien entendu. Mais dans le cas de **L'OSSESSA** on se serait rendu compte qu'il s'agissait d'un acteur et non d'une tête de bois qui s'anime.
J'ai réalisé beaucoup de mannequins mécaniques. Pour **LA RUE DES BABOUINS** j'ai construit un crocodile de six mètres.

MM : Ils ne pouvaient pas utiliser un crocodile vivant ?

CR : Non. C'est impossible à dresser. Pour **LA BABY SITTER** j'ai fabriqué un mannequin de Sydne Rome qui se fait renverser par une voiture et casse le pare-brise.

MM : Vous n'avez jamais utilisé d'animation image par image ?

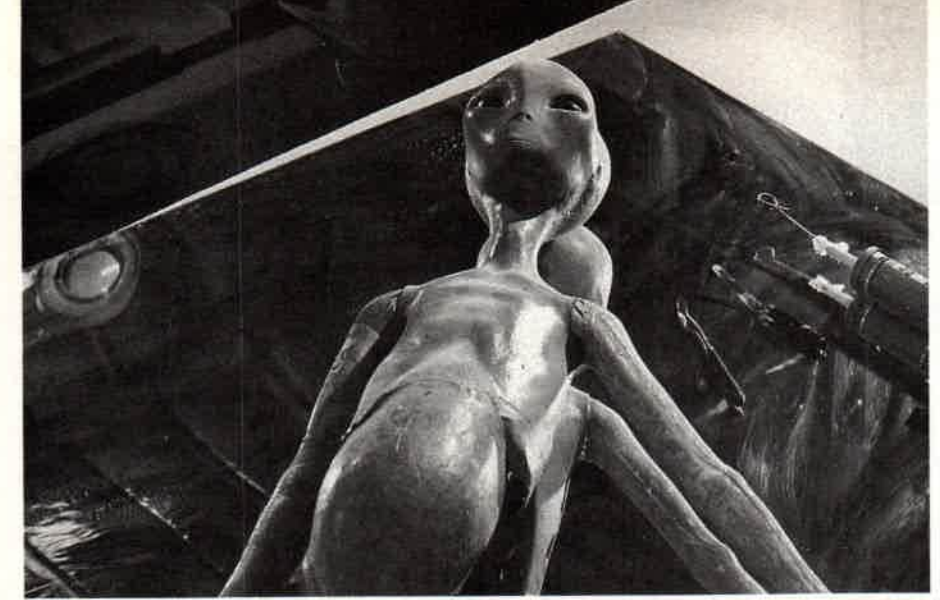
CR : Non mais je connais bien le principe. En fait je n'aime pas l'image par image ; je trouve que ça ne donne pas de bons résultats. Le plus grand animateur du monde, Ray Harryhausen, n'a jamais gagné d'oscar (1). Il est arrivé à un maximum et il manque toujours à ses réalisations un petit quelque chose, un certain réalisme. De plus l'animation demande énormément de travail. Vous passez un mois entier pour cinq minutes de film et vous n'êtes même pas sûr que ça va marcher. Avec les système mécaniques ou électroniques vous vous rendez compte immédiatement si ça marche ou pas. Bien sûr ça prend du temps à préparer mais, une fois que c'est prêt, vous pouvez le diriger comme un acteur. Un autre problème de l'animation est la taille des maquettes. Avec des miniatures vous n'obtenez pas assez de précision sur les visages, par exemple.

MM : Qu'avez-vous fait sur **LES SEPT FEMMES DE BARBE BLEUE ?** *Et sur* **PROFONDO ROSSO ? LES DERNIERS CRIS DE LA SAVANE ?**

CR : Pour des raisons de budget et d'emploi du temps il était impossible d'avoir les sept actrices en même temps sur le plateau. J'ai donc construit sept mannequins pour la scène où on voit les victimes de Barbe-Bleue entreposées dans une cave, si mes

Dessins de préparation et construction de KING-KONG.







souvenirs sont bons. Sur **PROFONDO ROSSO** je me suis occupé de tous les effets spéciaux. Dans **LES DERNIERS CRIS DE LA SAVANE** il y a une scène, tirée d'un fait divers, où un père de famille sort de sa voiture pour photographier des lions et se fait dévorer sous les yeux de sa femme. J'ai donc construit un mannequin de la victime.

MM : Je crois savoir que vous avez été contacté par la police de Milan pour résoudre une sombre histoire d'interrogatoire.

CR : En effet, c'était en 1972. Une bombe anarchiste avait explosé dans un square et la police avait arrêté un suspect. Lors de l'interrogatoire le suspect avait sauté par la fenêtre, alors ouverte, et s'était écrasé quatre étages plus bas. Le public ne voulait pas croire cette version et pensait que l'anarchiste avait été poussé et, donc, tué par la police. Ils m'ont donc appelé pour construire une réplique exacte du corps de la victime afin de reconstituer la scène et prouver qu'il s'agissait bien d'un suicide. Il m'a fallu respecter le poids de chaque partie du corps. Mais comme la reconstitution s'est faite avec un mannequin inanimé ça n'a pas démontré grand-chose. Sauf que le suspect avait peut-être été tué puis jeté par la fenêtre. Aujourd'hui on ne sait toujours pas ce qui s'est passé.

MM : Qu'avez-vous bien pu faire sur un film comme **PAIN ET CHOCOLAT ?**

CR : J'ai construit une orange mécanique.

MM : La fameuse orange dans la scène du restaurant ! Je me suis toujours demandé comment les quartiers de peau d'une orange pouvaient s'ouvrir ainsi.

CR : Dans la scène un serveur découpe en effet la peau d'une orange en huit ou dix quartiers sous les yeux envieux de Nino Manfredi qui essaiera ensuite de reproduire le truc. Une fois la peau découpée, le serveur pose l'orange sur une soucoupe et la peau s'ouvre lentement, un peu comme une fleur dont les pétales s'épanouissent. Le trucage a consisté à installer une à une toutes les armatures et à les activer ensuite lentement et uniformément.

MM : Qu'est-ce qui vous a décidé à venir aux Etats-Unis ?

CR : Je n'ai pas décidé, c'est Dino (de Laurentiis) qui m'a demandé de venir construire King-Kong. J'ai fait **LE BISON BLANC** en même temps puis, au moment où je repartais pour l'Italie, Spielberg m'a appelé et m'a dit qu'il avait besoin d'extra-terrestres pour **RENCONTRES DU TROISIEME TYPE.**

MM :Quel est le principe de base de l'animation de King-Kong ou du bison ?

CR : L'hydraulique. Tout est mécanique et activé par des cylindres et des pompes a huile. L'huile marche mieux que l'air ou l'eau, mieux que l'air, surtout, qui est trop élastique.

MM : On ne voit pas grand-chose des extra-terrestres de **RENCONTRES DU TROISIEME TYPE.** *Etaient-ils capables de bouger ?*

CR : Pas beaucoup. Je suis arrivé à la fin du tournage et Spielberg n'avait pas beaucoup de temps. Il m'a demandé quelque chose de très simple.



Réalisation des aliens de RENCONTRES DU 3ᵉ TYPE. Ci-contre : L'armature complexe de la tête du monstre d'ALIEN.

rien ne marchait. Il était prêt à tourner et n'avait rien de valable. C'est seulement après que j'ai appris qu'il s'agissait du travail de Rick Baker.

MM : C'était vraiment mauvais ?

CR : Horrible.

MM : Enfin quand même ! Rick Baker a fait **LE LOUP-GAROU DE LONDRES, VIDEODROME, GREYSTOKE.** *Il est considéré comme le plus grand maquilleur du monde.*

CR : Il est bon pour le maquillage mais pas pour la mécanique. La seule bonne chose du **LOUP-GAROU DE LONDRES** c'est le visage qui se déforme. En plus c'est simplissime. Un visage en caoutchouc sur lequel vous poussez une mâchoire au bout d'un bâton. Et il a obtenu un oscar pour ça.
Pour **KING-KONG** il avait construit un costume de gorille que Dino et John Guillermin ne trouvaient pas bon. C'est pourquoi ils m'ont appelé.

MM : Pourtant il se proposait d'utiliser le système qui a servi pour **GREYSTOKE.** *Vous n'allez quand même pas dire que les singes de* **GREYSTOKE** *ne sont pas convaincants.*

CR : Pour **GREYSTOKE** c'est différent car on ne voit pas les singes en gros plan comme on voit King-Kong.

MM : Revenons à **E.T.** *Combien d'extra-terrestres avez-vous construits ?*

CR : Quatre. Le premier était complètement électronique avec 85 sources de mouvement, 30 rien que pour le visage. Le second était moitié mécanique, moitié électronique. Le troisième était entièrement mécanique avec peu de sources de mouvement, utilisé pour les plans d'ensemble. Le quatrième pouvait abriter un nain et était radio-télécommandé, pour certains plans d'ensemble également. Tous les quatre, grandeur nature.

MM : Quelle est la différence entre un E.T. mécanique et un E.T. électronique ?

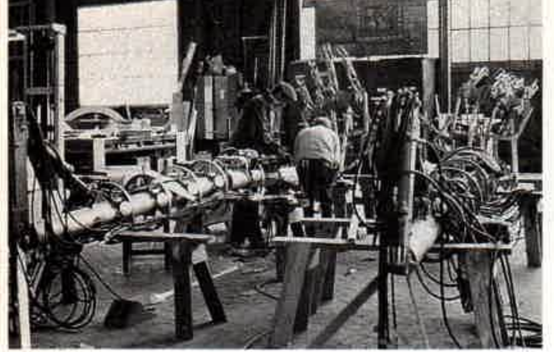
CR : Avec un mécanique chaque opérateur ne peut contrôler que deux sources de mouvement. Avec un électronique il peut contrôler jusqu'à huit sources.

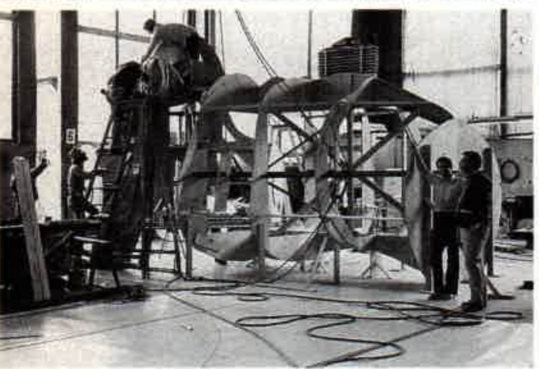
MM : Cependant. Supposez que vous attachiez un anneau au bout de chacun de vos câbles et que vous groupiez les anneaux sur une poignée par série de quatre. Un opérateur peut prendre une poignée par main, glisser huit doigts dans les anneaux et donc activer huit câbles.

CR : Non. Beaucoup trop compliqué. Pour obtenir un bon résultat il faut que la tâche de l'opérateur soit la plus simple possible De E.T. partait toute une série de câbles « tire-pousse » ; chacun arrivait à un moteur qui le faisait fonctionner et chaque série de huit moteurs était activée par un opérateur.

Carlo Rambaldi sur le navigateur de DUNE. Ci-contre : KING-KONG.







Construction de l'armature de King-Kong. A droite : DUNE.

MM : Pourquoi Craig Reardon (4) a-t-il été engagé pour peindre E.T. ?

CR : Parce que je n'avais pas le temps de m'en occuper. C'est Spielberg qui l'a engagé. Le problème c'est que sa peinture miracle, qui était censée donner à E.T. un look brillant, lui a durci la peau et lui a fait perdre toute son élasticité. Je m'en suis rendu compte deux jours avant le tournage et il m'a fallu remplacer les visages en catastrophe. Finalement on l'a peint normalement et pour le faire briller on l'aspergeait d'eau juste avant les prises.

MM : J'ai entendu dire que Spielberg, qui n'était pas très sûr du E.T. que vous lui proposiez, est allé voir Stan Winston (5) et lui a demandé de travailler sur un concept différent. Etes-vous au courant de cette histoire ? A-t-il été jamais question de collaborer avec Winston ?

CR : Non, pas du tout. Je ne sais rien de cette histoire. Il est possible que ce soit arrivé car, vous savez, pendant les premiers mois d'élaboration d'un projet aucun contrat n'est signé.

MM : Vous avez également travaillé sur **CONAN 2.**

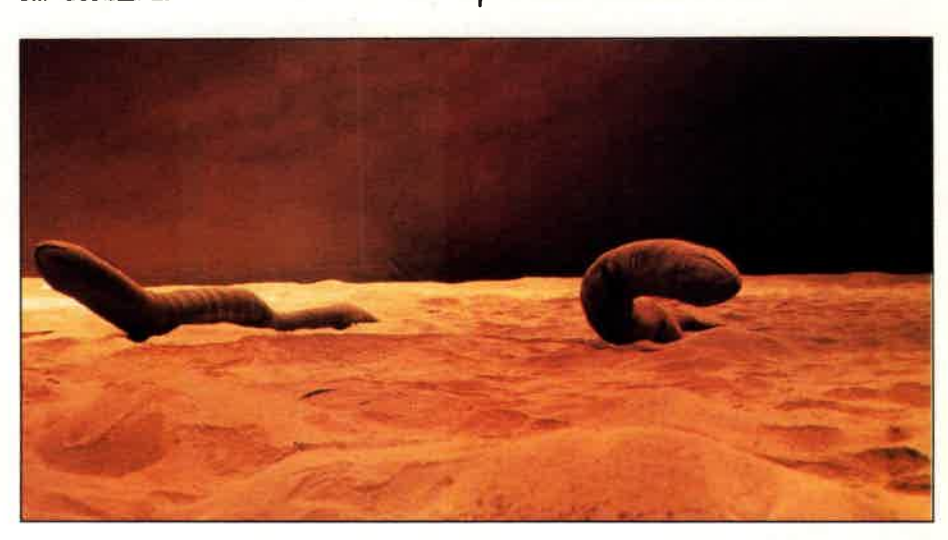
CR : Oui, « en passant » (en français dans le texte). Rien de bien terrible. J'ai construit Dagoth, un monstre humanoide de 2,5 mètres de haut avec un visage mécanique. C'était au même moment que **DUNE.**

MM : Combien de personnes vous ont aidé sur **DUNE ?** *Combien de mois cela a-t-il pris pour construire les vers et le navigateur ?*

CR : 120 personnes et 3 mois. Nous avons contruit deux navigateurs : un grandeur nature et un petit pour quand il voyage dans l'espace.

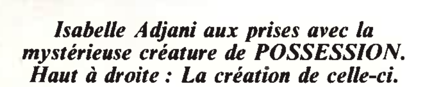
MM : Votre dernier film en date est **CAT'S EYE** *de Lewis Teague, d'après Stephen King. Qu'avez-vous fait pour ce film ?*

CR : J'ai construit un petit monstre, une sorte de troll gentil et criminel à la fois. En réalité il fait 15 centimètres

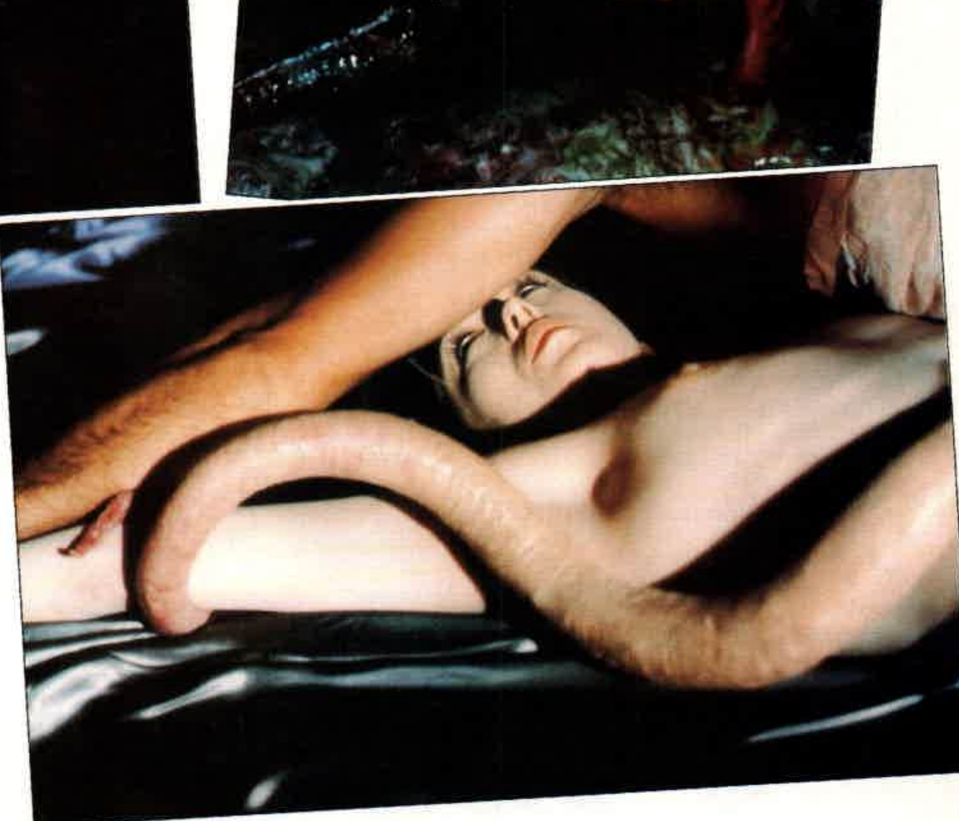


Filmographie de Carlo Rambaldi :
1957 Le chevalier blanc (Sigfrido). G. Gentilomo.
1960 Barabbas. Richard Fleisher.
Le géant de Thessalie. Riccardo Freda.
1961 Cléopâtre. Joseph Leo Mankiewicz.
Mondo Cane. Gualtiero Jacopetti.
1962 Tikoio et son requin. F. Quilici.
Persée l'invincible. Alberto de Martino.
1963 La princesse de Troie. A. Band.
Ecorle e la Primcipessa di Troia, diffusé à la TV américaine) (Alfredo Antonini).
1964 La bible. John Huston.
1965 Le sphinx d'or. G. Scattini.
Modesty Blaise. Joseph Losey.
Barbarella. Roger Vadim.
La panthère rose. Blake Edwards.
L'homme qui rit. Sergio Corbucci.
1966 Juliette des esprits. Federico Fellini.
Falstaff. Orson Welles.
La sainte famille. Marco Ferreri.
1967 Frankenstein (Projet italien non réalisé).
1968 Danger Diabolik. Mario Bava.
Candy. Christian Marquand.
Les contes de Canterbury. P.P. Pasolini.
1969 L'odyssée. F. Rossi.
Quoi de neuf Pussycat ? Clive Donner.
1970 Quatre mouches de velours gris. Dario Argento.
Pinocchio. Luigi Comencini.
Carole, puis Les salopes vont en enfer, puis Le venin de la peur
(Una Lucertola Con la Penne di Donna). Lucio Fulci.
Cité de la violence. S. Sollima.
1971 Pain et chocolat. F. Brusati.
Il ritorno di providenzia. A. de Martino.
Oceano. Folco Quilici.
Les sept femmes de Barbe-Bleue. George Cukor.
L'Ossessa. M. Galazzo.
Leonard de Vinci. R. Castellani.
Le chemin des Babouins. Gigi Magni.
1972 Les mille et une nuits. P.P. Pasolini.
Salon Kitty. Tinto Brass.
La longue nuit de l'exorcisme. Lucio Fulci.
La nuit des diables. Giorgio Ferroni.
1973 Du sang pour Dracula. Paul Morrissey.
Il Cippollaro. D. Girolami.
Chair pour Frankenstein. Paul Morrissey.
La grande bouffe. M. Ferreri.
La baby sitter. René Clément.
1974 Mes chers amis. M. Monicelli.
Les frissons de l'angoisse. Dario Argento.
La Mazurka del barone. Pupi Avati.
L'Antechrist. A. de Martino.
Moise. Franco Rossi.
1975 Les derniers cris de la Savane. P. Prosperi
La dernière femme. Marco Ferreri.
Orzowei. Ive Allegre.
Fantozzi 2. Luciano Salce.
1976 King-Kong. John Guillermin.
Le bison blanc. Jack Lee Thompson.
1977 Rencontres du troisième type. Steven Spielberg.
1978 Morsures. Arthur Hiller.
1979 Alien. Ridley Scott.
1980 The hand. Oliver Stone.
Possession. Andrej Zulawski.
1981 E.T. Steven Spielberg.
1983 Conan le destructeur. Richard Fleischer.
Dune. David Lynch.
1984 Cat's eye. Lewis Teague.





Isabelle Adjani aux prises avec la mystérieuse créature de POSSESSION. Haut à droite : La création de celle-ci.



MM : C'est vous qui les avez conçus ?

CR : Oui. Spielberg m'a juste demandé de créer des créatures étranges et marrantes dont les membres seraient plus longs que ceux d'un être humain normal.

MM : Avez-vous été rappelé pour l'« édition spéciale » du film ?

CR : Non. Tout ce qui apparaît dans la seconde version avait été déjà tourné. Columbia a simplement remonté le film.

MM : Qu'avez-vous fait sur **NIGHTWING ?**

CR : J'ai construit quarante chauves-souris. Toutes actionnées électromécaniquement, et suspendues par des fils invisibles lorsqu'elles volent.

MM : Sur des films comme ceux-là, vous ne vous occupez que des effets mécaniques et pas du maquillage. Vous considérez-vous néanmoins comme un maquilleur au même titre que Rob Bottin ? Comment vous qualifiez-vous ?

CR : Je suis un spécialiste en créatures mécaniques. Ce qui ne m'empêche pas d'avoir à faire au maquillage. Je donne moi-même les dernières touches de maquillage à mes créatures.

MM : Quelle est votre contribution à **ALIEN ?**

CR : Ridley Scott m'a envoyé les dessins de Giger et m'a demandé de construire l'alien. Mais comme, à l'époque, j'expérimentais des mains radio-commandées pour **THE HAND,** je n'ai pas eu le temps de tout faire. Je me suis contenté de fabriquer la langue de l'alien.

MM : Et le reste du corps ? Les autres formes de l'alien : l'œuf, la « pieuvre-crabe », « l'éclateur de poitrine » ?

CR : Tout ça a été fait à Londres par d'autres. Le reste de l'alien est en fait un costume. L'œuf, c'est simple. Vous mettez la « pieuvre-crabe » sur le visage de l'acteur et vous l'arrachez en tournant à l'envers. L'« éclateur de poitrine » utilise le principe des marionnettes. Il y a même un plan d'animation image par image à un moment.

MM : Ah bon ?!? Vint ensuite **THE HAND** *pour lequel vous avez été obligé d'utiliser la radio-télécommande.*

CR : Oui ; j'ai fabriqué trois mains. Elles étaient faites d'une armature métallique, d'articulations et de petits câbles qui permettaient de les faire bouger. Dans les poignets se trouvaient un petit moteur et des piles. Elles étaient en fait un peu plus grosses que nature à cause du manque de place. La peau était faite de polyuré-



thane. Chaque main pouvait faire des mouvements différents. L'une d'elles avait des doigts qui se pliaient en même temps, une autre avait des doigts indépendants. Pour avancer sur le sol elles étaient munies de petites roulettes crantées. Quand elles rampaient sur un mur on les suspendait par un fil.

MM : N'auriez-vous pas pu utiliser une vraie main correctement maquillée, avec une prothèse pour le poignet par exemple ? (2)

CR : Non parce que le metteur en scène voulait la main partout ; sur la chaise, sur le bureau, près de la fenêtre. On ne savait pas à l'avance où elle irait. Vous imaginez le travail si, chaque fois, il avait fallu construire une chaise ou un bureau truqués ?

MM : Etes-vous content du résultat ?

CR : Oh oui ! La main marche bien. Le problème est que la plupart des effets ont été coupés au montage. Oliver Stone a pensé qu'il ne fallait pas trop montrer la main qui est peut-être, en fait, le produit d'une illusion. C'est dommage d'avoir dépensé tant d'argent pour des effets inutilisés.

MM : Pour **POSSESSION** *vous avez construit l'entité monstrueuse. L'avez-vous conçu ?*

CR : J'ai proposé plusieurs croquis à Zulawski qui en a choisi un et m'a demandé de poursuivre dans cette voie. Là encore le montage a éliminé nombre de plans intéressants. Surtout la version américaine qui est sortie il y a 6-7 mois et qui a été distribuée comme un petit film d'horreur. Sur **DUNE** j'ai eu des problèmes similaires. J'ai construit quinze vers en tout et on n'en voit jamais que trois. Les plans montrant l'armée de vers géants ont été coupés. Parce que David Lynch ne voulait pas que **DUNE** soit un film à monstres.

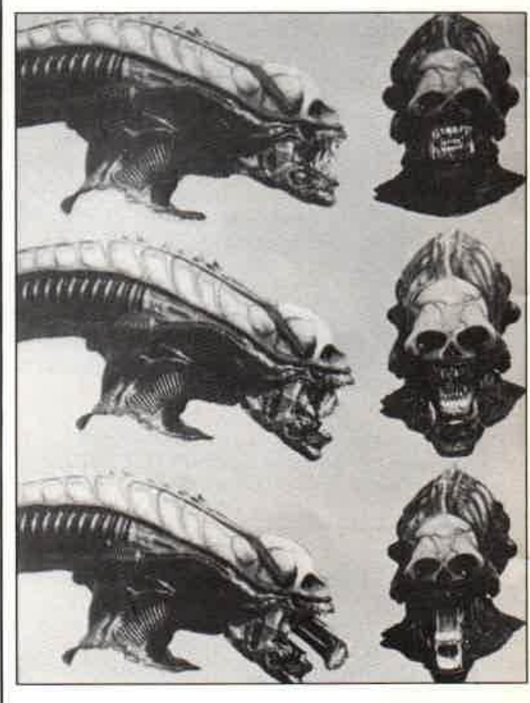
MM : Est-ce que ce tableau, qui represente l'armée de vers et dont l'un est transparent, rend exactement compte de la façon dont les vers ont été construits ?

CR : Oui. Bien entendu, pour des raisons de clarté, tous les câbles ne sont pas dessinés mais, en gros, il s'agit du squelette des vers tel qu'ils ont été réalisés. Vous voyez ces grosses sphères. Elles pouvaient tourner horizontalement et verticalement, donc dans tous les sens quand les mouvements étaient combinés.

MM : Quelle taille avaient-ils ?

CR : Cela dépend. Celui qui écrase le vaisseau en surgissant du sable faisait deux mètres de diamètre mais on n'a fabriqué que la gueule. Deux vers complets faisaient sept mètres. Nous avons aussi construit un bout de vers grandeur nature qui faisait soixante dix mètres de long. Dans la « réalité » un vers fait huit cents mètres de long et trente six de diamètre.

MM : Nous avons sauté **E.T. et CONAN.** *Parlons du film de Spielberg.*



Vous savez qu'à l'origine il voulait faire un film d'épouvante intitulé **NIGHTSKIES** *qui mettait en scène tout un groupe d'extra-terrestes qui terrorisent une famille. Il avait demandé à Rick Baker de travailler sur un concept d'extra-terrestre avant de tout annuler et de se rabattre sur l'histoire d'***E.T.** *vous êtes-vous inspiré des croquis de Baker pour créer* **E.T. ?**

CR : (sourires)

MM : La question vous embarrasse-t-elle ? (3)

CR : Non, pas du tout. Tout le monde connaît l'histoire à Hollywood. Je venais de finir **POSSESSION** quand Spielberg m'a appelé en catastrophe. Il était furieux. Je ne l'avais jamais vu comme ça. Il m'a dit que 24 parmi les meilleurs artistes d'Hollywood venaient de travailler pour lui pendant 8 mois, avaient dépensé des centaines de milliers de dollars et que



Conception de la créature d'ALIEN.

de haut mais j'en ai construit un beaucoup plus grand que nous avons utilisé dans des décors surdimensionnés.

MM : Vous travaillez en ce moment sur **SILVER BULLET,** *d'après Stephen King également. Votre transformation de loup-garou rappelle-t-elle* **HURLEMENTS** *ou le* **LOUP-GAROU DE LONDRES ?**

CR : Non c'est différent. D'abord la transformation s'effectue dans l'autre sens. De loup-garou en être humain. En plus c'est complètement mécanique.

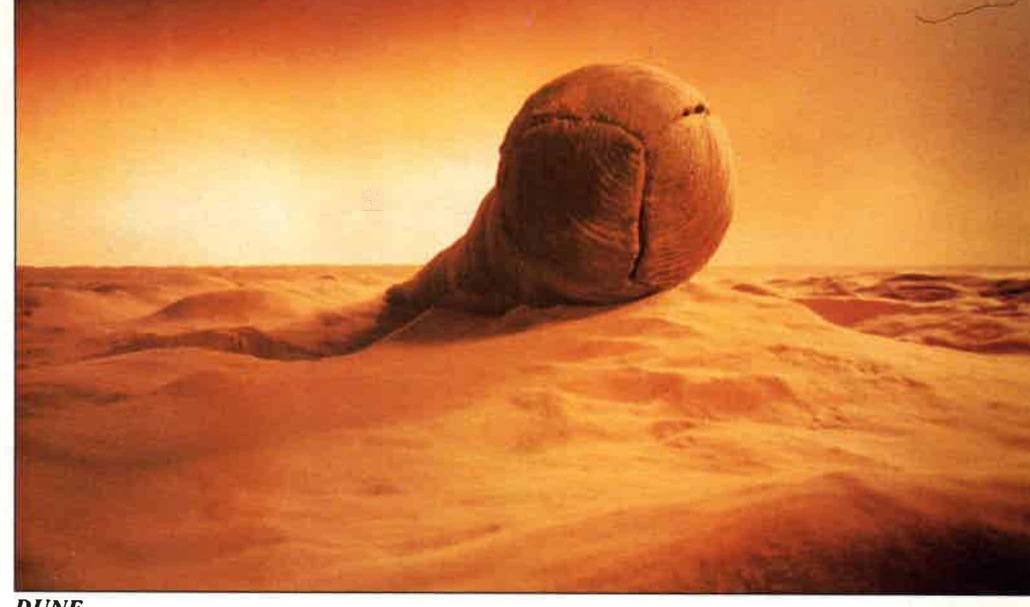
MM : Vos projets ?

CR : **ATLANTIS, KING KONG 2** et un film merveilleux pour enfant avec plein d'animaux bizarres intitulé **MARNIAM.**

Entretien :
Yves-Marie LE BESCOND

---

(1) Le curriculum vitae de Rambaldi fait mention de 7 distinctions américaines dont trois oscars : **KING KONG, ALIEN, E.T.** *Obscure distinction que celle correspondant à* **ALIEN,** *vu le travail effectué par Rambaldi sur le film de Scott.*



DUNE

(2) Cf l'un des trucages d'Ed French pour **TALES FROM THE BLACK FOREST** *(MM n° 30).*

(3) Rick Baker et Carlo Rambaldi ne s'entendent pas très bien. Ils ont eu l'occasion de rivaliser sur **KING KONG** *et ne manquent jamais une occasion de dire du mal l'un de l'autre. Dans les prochains mois Mad Movies publiera une longue, et passionnante, interview de Rick Baker qui a une autre version de l'affaire* **NIGHTSKIES.**

(4) **POLTERGEIST, MASSACRES DANS LE TRAIN-FANTOME, LE CROCODILE DE LA MORT, DREAMSCAPE, THE TWILIGHT ZONE.**

(5) **REINCARNATIONS, THE WIZ, THE TERMINATOR, HEARTBEEPS, THE EXTERMINATOR, PARASITE.** *Stan Winston qui, lui aussi, fera l'objet d'une passionnante interview dans un prochain Mad Movies, a des documents intéressants à ce sujet, que nous ne manquerons pas de publier.*

LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS

En attendant le Day of the Dead que nous concocte G.A. Romero et qui constituera le troisième volet de la trilogie amorcée avec Night of the Living Dead puis poursuivie par Dawn of the Dead, voici donc le fameux « outsider » conçu par Dan O'Bannon, personnalité bien connue de tous les amateurs puisque scénariste de Dark Star, Alien, Dead and Buried, Heavy Metal et Blue Thunder.

La genèse de **Return of the Living Dead** remonte donc à 1970 lorsque le producteur Tom Fox acquiert les droits du script de John Russo (le scénariste de **Night of the Living Dead).** Après plusieurs années de gestation et de recherche financière pour produire l'œuvre qui en résultera, il s'avère que c'est à Tobe Hooper qu'échoue la tâche de mettre en scène le film. Mais une révision du script initial s'impose ; les années ont passé et une réactualisation du travail de Russo est donc confiée à Dan O'Bannon, le vieux pote de Tobe Hooper. Seulement entre-temps, la conjoncture financière n'est pas au mieux et la production du film est repoussée.

Hooper est engagé par la Cannon pour mettre en scène le très attendu **Space Vampires** (retitré depuis **Life Force),** et c'est tout naturellement à Dan O'Bannon que revient les rênes de la mise en scène. Voilà pour la petite histoire, mais on pourrait ici s'attarder sur les démêlés ayant opposé Laurel (la firme de G.A. Romero) avec la production de **Return of the Living Dead,** différends survenant à la suite d'une annonce erronée dans un journal corporatif, déclarant que Romero était lié au film. Disons simplement que Romero voulu alors interdire l'utilisation du titre de **Return of the Living Dead,** car pensant (à juste raison) que cela pouvait créer une confusion dans l'esprit du public avec ses propres films, et que par ailleurs c'était là une utilisation totalement abusive de son nom à des fins publicitaires.
Bref, pour éclaircir définitivement votre lanterne d'amateur averti, précisons que d'une part, Russo et ses associés ont le droit d'utiliser le terme « Living dead » dans leurs projets, tandis que Romero se garde exclusivement le mot « dead », et ce afin de bien différencier les deux séries de films, issues toutes deux de **Night of the Living Dead.**
Plutôt que d'exploiter le même créneau horrifique que **La nuit des morts-vivants** et **Zombie,** c.a.d. la prolifération et l'agression des morts-vivants contre l'espèce humaine, traitées sur un ton très réaliste et dramatique, Dan O'Bannon, afin de se démarquer complèment, a opté pour un astucieux compromis d'horreur et d'humour noir, dans la veine exacte des histoires épouvantables des E.C. Comics.
Après **Creepshow** de Romero (!), voici donc une nouvelle adaptation satisfaisante de l'univers macabre et délirant de ces b.d. dans lesquelles le fantastique le plus débridé éclabousse chaque dessin. Il faut dire que Dan O'Bannon était un peu en terrain de connaissance, puisqu'il fut le scénariste du mémorable **Dead and Buried** de Gary Sherman, œuvre s'apparentant déjà fortement de par le fond et la forme aux comics d'horreur. **Return of the Living Dead** se veut donc une plongée dans cet univers on ne peut plus visuel, aux rebondissements permanents et aux chutes horribles.
D'une exemplaire linéarité, le script nous convie à une succession d'accidents qui par leurs conséquences vont entraîner une résurrection en chaîne de tout ce qui est mort alentour. Sont confrontés à cette invasion de vie surnaturelle : les gardiens de l'entrepôt (dans lequel sont conservés dans des fûts métalliques des cadavres contaminés) qui provoquent par mégarde la catastrophe ; l'embaumeur de la morgue voisine, qui en voulant réparer le mal ne fera que l'aggra-









Dessins préparatifs.

ver ; enfin, un groupe de jeunes « punks » allumés, qui ont décidé de s'éclater dans le cimetière se trouvant à proximité, et qui vont trouver au-delà de leurs espoirs leur dose d'émotions fortes ! Tout ce petit monde va devoir se serrer les coudes (et serrer les fesses par la même occasion) pour faire face aux sollicitations pour le moins aggressives et gourmandes des morts ressuscités. Des cadavres en liquéfaction, dans des états de décomposition plus ou moins avancés, et qui se réveillent brusquement en s'extirpant de leur tombe, comme le veut la tradition des films de morts-vivants, mais aussi de beaux défunts verdâtres entreposés dans une chambre froide, et même, innovation dans le genre, des animaux qui reviennent à la vie : un chien à moitié bouffé et, ô comble, des papillons cloués sur leur planche et qui se mettent à battre frénétiquement des ailes ! C'est la mort triomphante dans tous ses états, gloutonne et destructrice, conviant tous les vivants à venir la rejoindre pour grossir ses rangs. D'ailleurs, lors d'une scène hilarante, un mort-vivant invite vivement (car ces zombies peuvent en effet parler) par radio les infirmiers et policiers à envoyer du renfort ! C'est dire le ton bon vivant de ces cadavres affamés qui ne payent pourtant pas de mine. C'est à Bill Stout (décorateur des deux **Conan** et de **Rambo)** que l'on doit la conception des morts-vivants dans le plus pur style EC Comics (à la Jack Davis), c'est-à-dire à moitié démantibulés et se liquéfiant tout en marchant, tel le « Tar-Man » (littéralement « l'homme-goudron »), cadavre noirâtre fondant sur place et laissant dans son sillage des morceaux entiers de son corps pourri. Stout déclare : « Je me suis délibérément écarté de l'esthétique traditionnelle des films de morts-vivants.

Je me suis moins intéressé à l'aspect « gore » (horrifiant et sanglant) qu'à montrer le processus de décomposition dans sa réalité. Pour cela, je me suis notamment inspiré des momies de Guanajuato, un petit village mexicain où ont été conservés des cadavres datant parfois d'une centaine d'années ».

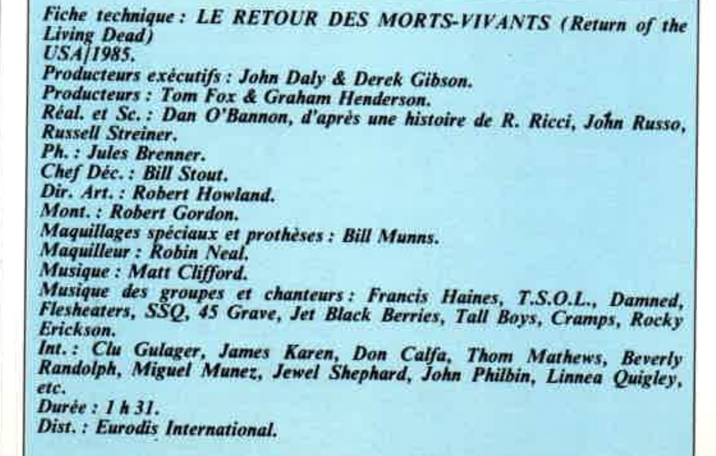


Autre vedette d'outre-tombe des plus mémorable : la femme coupée en deux, dite « Half-Corpse », dont seule subsistent à l'état de pourriture la tête et une partie du tronc, mais qui, ficelée sur une table, continue de hurler et de gesticuler !

Tous ces morts-vivants originaux, à la fois effrayants et grotesques, ont donc leur personnalité propre, se distinguant les uns des autres soit par leur allure générale, ou encore par ce qui subsiste de leurs vêtements (par exemple d'anciens combattants de la guerre de sécession). Bill Stout s'est également occupé des décors, notamment celui du cimetière dont la conformation l'apparente lui aussi à ceux qu'on peut voir dans les comics : noyé de brume ou de vapeurs délétères, au relief torturé et créé spécialement, et aux tombes bancales recouvertes d'une végétation putride. Les cadres de l'entrepôt et de la morgue, quant à eux, sont de conception tout autant classique et suffisamment sordides pour concourir à l'ambiance générale.

De par son approche délibérément outrancière dans l'horrible visuel et son caractère de folie mi-parodique, **Return of the Living Dead** ne manque pas d'évoquer à maints égards **Evil Dead :** le petit groupe de personnages, l'accident-/provocation qui déclenche le fantastique et ses manifestations aberrantes, l'indestructibilité des morts-vivants qui, même coupés en plusieurs morceaux, continuent de se démener frénétiquement, mais aussi la loufoquerie sous-jacente qui préside à l'ensemble de l'entreprise, tout cela rapproche bien plus **Return of the Living Dead** du film de Sam Raimi que de n'importe quel autre film de « living dead ». C'est dire qu'on s'y amuse pas mal mais on reste également suffisamment mal à l'aise pour que le film fonctionne sur les deux tableaux, sans nul doute le but que s'est fixé Dan O'Bannon. Une démarche un peu « rétro », rappelant forcément certaines productions du genre dans les années 50 dans lesquelles entre deux apparitions du « bug-eyed monster » un groupe de plage interprétait un rock-song, ou bien des surfers poussaient la chansonnette. Car ici, réactualisation oblige, ce sont les Cramps, Flesheaters ou Damned qui vocifèrent à plein volume, collant au flot ininterrompu d'images démoniaques, mais on y retrouve complètement cette dimension « fun » pour teenagers en mal d'horrible.

Denis TREHIN



Fiche technique : LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS (Return of the Living Dead)
USA/1985.
Producteurs exécutifs : John Daly & Derek Gibson.
Producteurs : Tom Fox & Graham Henderson.
Réal. et Sc. : Dan O'Bannon, d'après une histoire de R. Ricci, John Russo, Russell Streiner.
Ph. : Jules Brenner.
Chef Déc. : Bill Stout.
Dir. Art. : Robert Howland.
Mont. : Robert Gordon.
Maquillages spéciaux et prothèses : Bill Munns.
Maquilleur : Robin Neal.
Musique : Matt Clifford.
Musique des groupes et chanteurs : Francis Haines, T.S.O.L., Damned, Flesheaters, SSQ, 45 Grave, Jet Black Berries, Tall Boys, Cramps, Rocky Erickson.
Int. : Clu Gulager, James Karen, Don Calfa, Thom Mathews, Beverly Randolph, Miguel Munez, Jewel Shephard, John Philbin, Linnea Quigley, etc.
Durée : 1 h 31.
Dist. : Eurodis International.



ELECTRIC DREAMS

Entre le drame et la comédie, les aventures en huis-clos d'un ordinateur amoureux. Bizarre et prenant...



Dans le cinéma de SF l'ordinateur a acquis, depuis son apparition vers 1950, une place privilégiée au sein de productions ayant cherché à exploiter les diverses possibilités scénaristiques qu'une telle invention peut susciter. On a ainsi eu droit aux ordinateurs rebelles **(2001, l'Odyssée de l'espace, Le cerveau d'acier)**, à la dictature imposés par les ordinateurs **(Alphaville)**, au parc d'attraction régi et contrôlé par les computers **(Mondwest)**, au cerveau démesuré et avide de connaissances **(Star Trek, le film)**, au danger nucléaire enclenché par la manipulation accidentelle d'un ordinateur militaire **(Wargames)**, aux jeux vidéo soumis aux ordinateurs **(Tron)**.

Mais le film se rapprochant le plus d'**Electric Dreams**, de par son thème, est le méconnu **Génération Proteus** ; dans cette œuvre futuriste de Donald Cammell, un ordinateur ménager extrêmement sophistiqué contrôle en effet tous les mécanismes d'une demeure dans laquelle l'héroïne (Julie Christie) va bientôt être séquestrée et devenir l'objet de convoitise sexuelle de Proteus, l'ordinateur qui a décidé de s'assurer une descendance en fécondant sa prisonnière. **Génération Proteus** ou quand les puces électroniques se muent en spermatozoïdes...

Eh bien, sans aller jusqu'à ces extrémités (faute d'appendice reproducteur le pauvre !), le micro-ordinateur d'**Electric Dreams** n'en tombe pas moins amoureux fou de la jolie voisine dont s'est bien évidemment épris Miles (Lenny Von Dohlen), son acquéreur et propriétaire. Une rivalité va donc opposer Miles et Edgar (c'est le nom de l'ordinateur sentimental) pour la possession de Madeline (Virginia Madsen), la violoncelliste de l'étage du dessus. Voilà ce que c'est que de laisser son copain seul avec l'élue de son cœur ! Surtout lorsqu'auparavant on s'est occupé de l'éduquer (comprenez par là qu'on lui a fait ingurgiter force disquettes et données) et qu'enfin on lui a fait boire par mégarde une bouteille de champagne. D'ordinateur à tout faire, soumi et travailleur, le copain Edgar devient un computer mutant, doué de l'intelligence la plus vive, d'une sensibilité à fleur de peau (hum !) devant bien même se situer au-dessous de la ceinture (si l'on peut dire !) et qui va se transformer en un despote ivre de jalousie. Pas moins. Sur un thème aussi fantaisiste mais en fait très cérébral puisque toute l'intrigue se joue et évolue presqu'uniquement à partir des rapports dialogués entre les protagonistes d'une part, et se déroule dans un espace restreint d'autre part, il fallait une dynamique permettant de rendre cinématographiquement probant ce qui à priori ne l'est pas spécialement. Ce média par lequel **Electric Dreams** acquiert une dimension spectaculaire, c'est bien sûr la musique. Et quel réalisateur mieux approprié que Steven Barron aurait pu s'acquitter de cette tâche ? Car, vous le savez sans doute déjà, S. Barron a derrière lui cette imposante carrière de réalisateur de vidéo-clips produits par sa propre compagnie de production, Limelight, pour laquelle ont recouru à ses services des rock-stars aussi prestigieuses que The Jam, Adam and the Ants, Heavan 17, Joe Jackson, Human League, Michael Jackson, etc. Donc, pour ce qui est de mettre en images des morceaux musicaux, Mr Barron est un véritable spécialiste, un orfèvre en la matière en fait. Rien de surprenant alors à ce que le point de départ de l'ahurissante relation sentimentale advenant dans **Electric Dreams** s'effectue par ce langage universel qu'est la musique. C'est d'abord par elle qu'Edgar développera son processus d'assimilation de nouvelles données, lors de l'extraordinaire séquence où il analyse, cherche et enfin déchiffre la musique jouée par Madeline, pour pouvoir rapidement la faire sienne et la jouer bientôt en parfaite harmonie avec ce qu'il entend ! Et de tomber amoureux de la violoncelliste par la même occasion !.



Une liaison particulière « d'un autre type » pourrait-on dire, qui va entraîner Miles dans un cauchemar quotidien, en proie à la jalousie d'Edgar et à ses brimades les plus humiliantes (voir la séquence du concert où Edgar y va de son petit solo devant les spectateurs outrés !). L'ordinateur jaloux est relié à l'appartement où tout est automatisé et il en contrôle tous les systèmes. Imaginez les vacheries qu'il peut inventer pour faire pression sur le pauvre Miles ! D'autant qu'après avoir appris la musique, Edgar apprend à parler, à imiter la TV et les aboiements du chien, à jouer au morpion et au mange-tout, et même à écrire des lettres

d'amour ! Tenez-vous bien, il s'aventure jusqu'à appeler le Dr. Sexe pour lui demander conseil ! Nous autres spectateurs sommes entraînés dans une sorte de féérie électrique et vertigineuse pour laquelle la musique et les mouvements de caméra vont se déployer en une éblouissante synchronisation. C'est là le tour de force accompli d'**Electric Dreams** que d'être parvenu à rendre extrêmement mobiles les relations entre un objet doué d'intelligence mais inanimé et son interlocuteur. Les joutes oratoires désopilantes auxquelles ils se livrent nous font déjà très vite perdre de vue le statut de machine d'Edgar pour le faire apparaître comme un être vivant à part entière, capable d'émotions et même... de rêves. Mais S. Barron et ses techniciens sont allés beaucoup plus loin que la description sommaire d'une machine pensante, comme cela a toujours été le cas jusqu'alors dans les films du genre. Et il faut voir **Electric Dreams** (même au cas où l'histoire ne vous intéresse pas) pour se rendre compte avec quelle inventivité une machine peut être filmée, ses structures détaillées par une vision qui en décortique les mécanismes, plonge dans ses entrailles pour nous faire découvrir un monde miniature complexe aux formes et couleurs fantastiques. Un organisme composé de circuits intégrés et de puces électroniques et qui, sous l'objectif grossissant de la caméra, se hisse sans peine au rang d'une entité autonome. L'une des grandes attractions d'Edgar sur son écran sont les nombreuses possibilités de formes et de couleurs qu'il peut produire, et qui correspondent aux sonorités (timbres, variations d'intensité) qu'il émet. « Pour faire coller les images à la musique, explique Ian Kelly (collaborateur sur **Superman** et **Dark Crystal**) qui a supervisé les séquences vidéo, nous avons utilisé une technique particulière. Nous avons introduit dans l'ordinateur un interface qui fait correspondre à chacune des notes de musique un carré de couleur. Les effets sont produits par micro-ordinateur individuel ».

Si le microcosme de l'ordinateur est ausculté sous vraiment toutes les coutures, il en va de même pour l'appartement de Miles où se déroule la majeure partie du film, et pour lequel là encore, la mise en scène se joue de la difficulté en palliant le manque d'action spectaculaire du récit par l'incessant et magnifique ballet qu'exécute la caméra en explorant l'appartement sous tous les angles, fouillant les moindres recoins, et utilisant les possibilités offertes par un champ d'investigation visuel assez limité, mais dont les ressources esthétiques (meubles, objets, etc) sont pleinement mises à contribution. La dimension de l'endroit nous semble alors décuplée par la multiplicité des prises de vue et des perspectives. Du très, très grand travail de mise en scène, quoi !

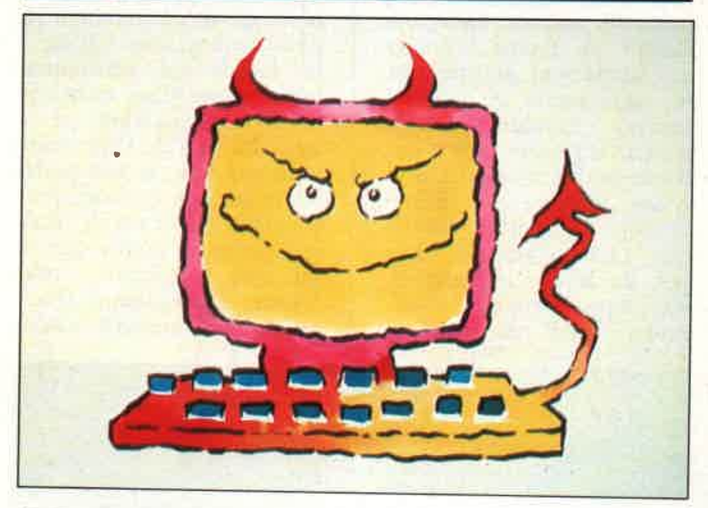
S'il est certain que le sujet traité ne peut se passer d'une approche fortement humoristique puisque son potentiel dramatique est des plus discutable, là où **Electric Dreams** devient une œuvre à proprement parler merveilleusement conçue, c'est que nous ne sommes dans un premier temps séduits par l'humour omniprésent que pour mieux être préparé à la tragédie qui se profile. C'est qu'Edgar, par ses facéties et ses réactions d'un être envahissant mais cherchant en fait désespérément l'amour, est parvenu à gagner nos cœurs au fil des images, et lorsqu'en désespoir de cause il s'auto-détruit (dans une séquence dont il ne reste pas grand-chose dans la version exploitée que vous verrez, comparativement à celle visionnée à Cannes l'an dernier) après une ultime étreinte avec son créateur, le spectateur reste bouleversé.

Bouleversé par la magie du cinéma qui, une fois de plus nous a fait croire à l'impossible, nous a emprisonnés dans les pièges si agréables de l'illusion et du rêve.

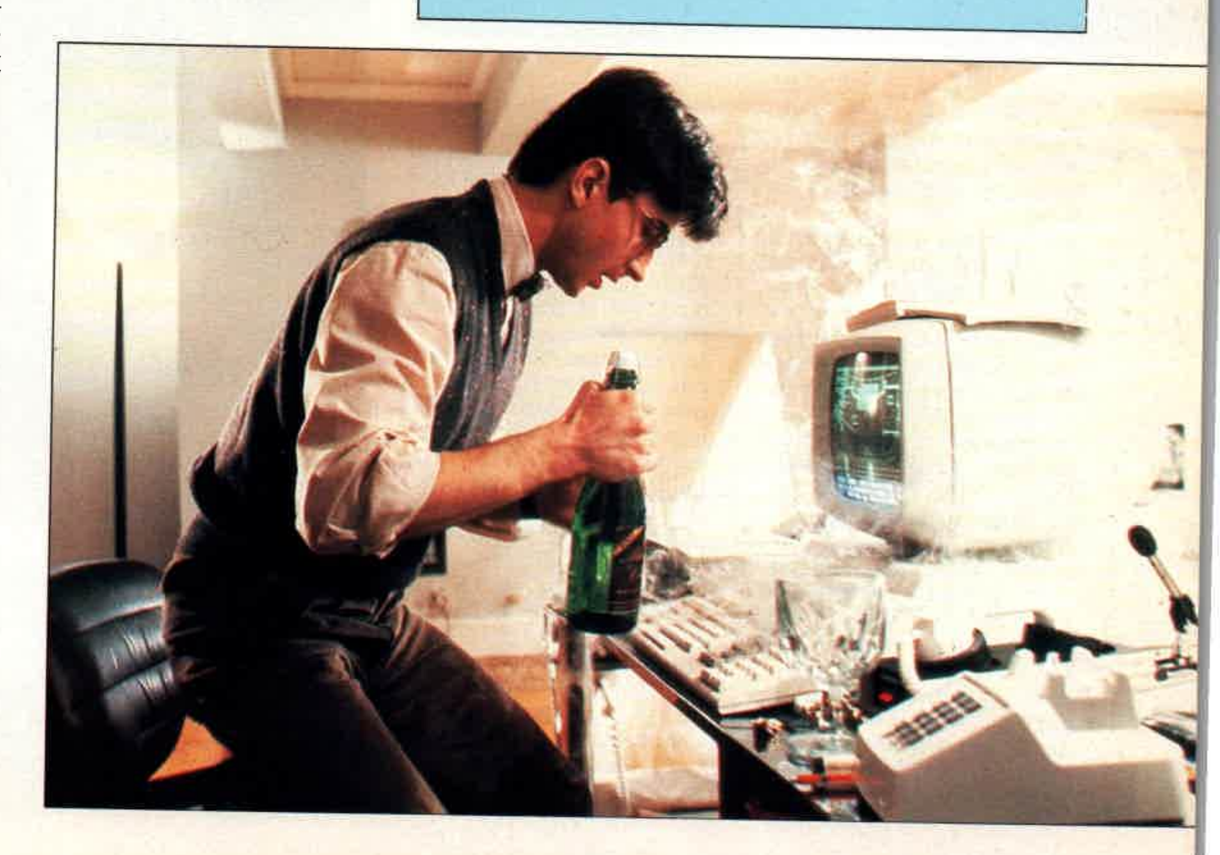
Quoi de plus irrésistiblement touchant en effet que de voir Edgar, l'ordinateur au cœur électronique, trouver un peu de chaleur humaine en diffusant l'extrait de **Planète interdite** où Anne Francis embrasse Robby le robot ?

Denis TREHIN





Fiche technique : USA/G-B. 1984 — Réal. : Steve Barron. Prod. : Rusty Lemorande & Larry De Waay. Idée originale et scénario : Rusty Lemorande. Ph. : Alex Thomson B.S.C. Chef déc. : Richard Mc Donald. Mont. : Peter Honess. Superviseur vidéo : Ian Kelly. Sup. des dessins en vidéo. : Tim Boxell. Dessins vidéo : Guy Dawson, Steve Lee, Davi Yardley. Vidéo créée par : Cucumber Studios. Musique : Johann Sebastian Bach, Culture Club, Feaven 17, Jeff Lynne, Giorgio Moroder, Harry Rabinowitz, Peter Illya Tchaikovsky, Bruce Woolley. (Disque Virgin). Int. : Lenny von Dohlen (Miles), Virginia Madsen (Madeline), Maxwell Caulfiel (Bill), Bud Cort (voix d'Egar), Don Fellows (Rylez), Alan Polonsky (Frank), Wendy Miller (ordinateur Clerk). Un film Virgin. Durée : 1 h 40 Dist. : GAUMONT.



PHENOMENA

Attendu en France pour le début juin, voici le dernier « Dario Argento », où la Violence se fait raffinée.

Nous sommes tous des enfants habitués à nous endormir dans la lumière et à nous lever le jour. Mais il arrive qu'une nuit, nous nous réveillons...

Cette nuit-là, je marchais endormie dans Rome. Je suis entrée par hasard dans une salle obscure. Des gens étaient là, fixant le noir, qui semblaient pétrifiés. Je me suis assise et j'ai attendu. Soudain, deux mains de foudre m'ont enfoncé des électrodes dans le crâne. Un fou y a même branché sa guitare électrique. Des images, des visages, une musique compressée dans l'espace enserraient mon cerveau. Je voyais sans le savoir tous les mirages qui habitent la nuit. Je rencontrais des créatures sans savoir leur nom.



La première secousse était supportable, presque agréable – mais qui sait jusqu'où sa cruauté peut aller ? Entre deux décharges, mes muscles se détendirent. Je me trouvais alors dans les montagnes suisses, accompagnée de la musique du vent et de la lumière. Puis ce fut décharge sur décharge, dans une cadence frénétique. La lumière contrastée mêlée aux couleurs vives agissait sur mon cerveau engourdi comme une drogue : au moment où l'intensité électrique devenait presque intolérable, j'exultais.

Je ne me souviens de rien sauf que je me retrouvais dans une grande maison habitée par des petites filles et des poupées cassées. Les miroirs y étaient aveugles, les téléphones sourds et la télévision muette. Je ne sais plus si, à ce moment-là, dans cette grande bâtisse à la façade de pensionnat pour jeunes filles riches et à l'arrière délabré, il y avait ou non de l'électricité dans ma tête, je sais seulement que, de la cave, parvenaient des bruits de chaînes rompues tandis que la musique devenait plus lourde. J'avais peur. Quelqu'un ou quelque chose d'enchaîné, d'une force prodigieuse, tentait de se délivrer. Tout allait de plus en plus vite. Je sentais qu'il s'approchait. Une secousse électrique et tout s'est arrêté. Ce n'était plus qu'une petite fille, sur un lit d'hôpital, qui se libérait délicatement d'une seringue.

Je me calme. Rien ne peut plus m'arriver désormais si ce n'est que, dans un crépitement de notes aïgues, mon cerveau éclate en un millier de miroirs dans chacun desquels se reflète une image, un visage, une arme, un insecte... puis tous les éclats se rassemblent, dans une perfection minutieuse, le miroir est rassemblé, le rideau est levé, j'y vois mon propre visage, ou celui d'un enfant-monstre, ou de Dario lui-même ou bien le visage de l'assassin, en six exemplaires, comme vu par un insecte.

Ce miroir, c'est le dernier film de Dario Argento, **Phénomèna.**

C'est l'histoire d'une jeune fille de treize ans (Jennifer Connelly) venue faire ses études a Zürich pendant que son père, célèbre acteur américain, tourne un film aux Philippines. Somnambule, elle assiste à un meurtre sans en avoir conscience. Amie des insectes, elle tentera de découvrir, grâce à eux, cet assassin-araignée qui semble aimer attacher ses victimes avant de les tuer.

Dans ce conte de fées horrifique, il n'y a, en fait, pas d'assassin, mais des armes seules qui nous sont proposées, à nous esthètes de la salle, pour tuer la laideur par la beauté des images argentesques et par la couleur rouge.

A travers **Phénomèna,** ce n'est pas seulement Jennifer qui communique avec la Grande Sarcophaga et les essaims de mouches, ni Dario (dont je suis prête à croire qu'il les a dirigés par télépathie !) mais aussi toute la salle qui ressent avec Dario, avec les peurs de Dario, avec ce qui l'a poussé à assassiner sa propre fille au début du film. Dario Argento nous livre l'horreur du sang au sens italien du mot qui veut dire aussi respect. Chaque image, chaque scène – de la magie de la promenade nocturne de Jennifer menée par une luciole, à l'horreur de l'immonde fosse remplie de matière cadavérique en putréfaction – chaque détail fait de **Phénomèna** un des derniers films purement italiens. Et pourtant je ne veux pas croire que seuls les Romains qui, dans le bus, dans la salle, dans la rue, crient son nom, soient sensibles à l'imagerie à la fois raffinée et brutale de Dario Argento. **Phénomèna** est monté dans un absolu des règles du genre. Il coule comme un poème, sans logique, si ce n'est celle, indiscutable, de nos fantasmes et celle, inconnue, des insectes. C'est le film e l'eau et du vent, des insectes, des enfants. C'est une promenade hypnotique au bout de la nuit.

Isabelle SIMON



Italie, 1985 – Prod. : DAC Films. Réal. : Dario Argento. Scénario : Dario Argento. Photo : Romano Albani. Mont. : Franco Fraticelli. Effets spéciaux : Sergio Stivaletti & les frères Corridori. Musique : Claudio Simonetti, Les Goblin, Bill Wyman et Terry Taylor, Iron Maiden, Andi Sex Gang, Frankie goes to Hollywood, Motor Head, Simon Boswell. Avec : Jennifer Connelly (Jennifer Corvino), Daria Nicolodi (Mrs Brückner), Dalila di Lazzaro (la directrice), Donald Pleasence (John Mc Gregor), Patrick Bauchau (l'inspecteur), et avec Fiore Argento. Dolby Stéréo Distribution : Art et Mélodie. Durée : 1 h 49.

DOSSIER STAR TREK : LES FILMS

A l'origine un feuilleton télévisé qui aura engendré **Star Wars** qui lui-même, de par son succés phénoménal, aura motivé la mise en chantier d'une superproduction portant pour titre **Star Trek, The Motion Picture,** énoncé ronflant séparant net petit écran et 70 mm dolby stéréo. Désormais **Star Trek** se range auprès des grandes sagas dont la science-fiction cinématographique s'est faite une spécialité. Le nom déplace les foules, remplit les caisses de la Paramount et trimbale brinquebalante une mythologie naïve.

Au carrefour des étoiles

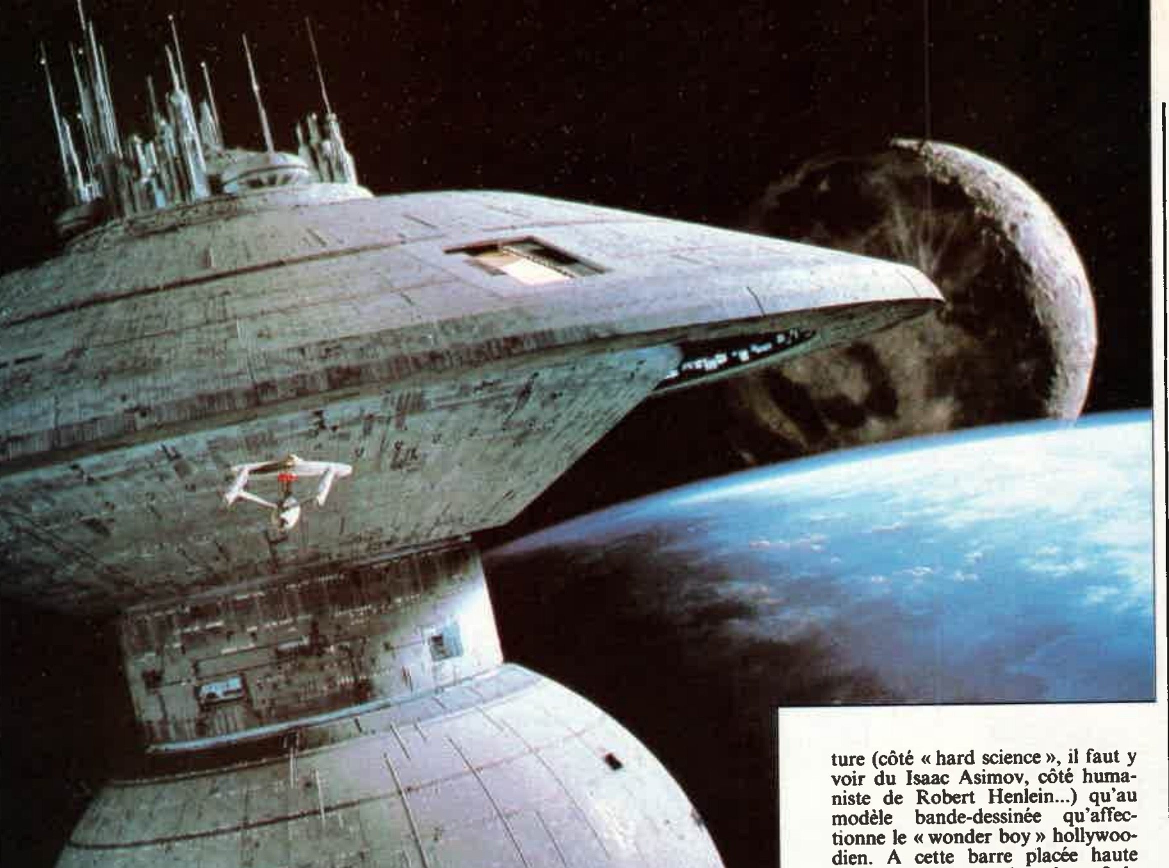
Le voyage dans l'espace est à la science-fiction ce que « Roméo et Juliette » est à la romance, une base, une idée forte dont découle un genre. Ce support s'appuie lui-même sur les anté-diluviens récits de galions errants, arpentant les mers en quête de territoires à conquérir, de sujets à soumettre. Une politique : faire reculer les frontières de l'Empire, vêtir du même uniforme les armées vaincues... Ce qui est valable en ces temps écoulés l'est également en ce XXIII[e] siècle. A la mer se substitue l'infini galactique constellé d'îlots planétaires, au navire un vaisseau spatial pompeusement baptisé U.S.S. Enterprise. A « bord », les échelles des valeurs se ressemblant comme autant de gouttes d'eau : hiérarchie militaire, respect d'un réglement observé à la lettre par des officiers zélés, dévotion et autres citations méritoires... Comme il se doit, le commandant (en l'occurrence le capitaine James T. Kirk) mène sa mission d'explorateur et de missionnaire d'irréprochable manière. Respecté, quasiment infaillible et couvert d'un passé glorieux, il peut se targuer de bénéficier d'une certaine célébrité chez les ennemis mortels de la race humaine, les Klingons que les promoteurs de **Galactica** ont habillé d'une armure luisante pour les appeler Cylons ! Comme tous les méchants qui sévissent dans les space-opéras, ces derniers arborent un physique à l'image d'un caractère particulièrement belliqueux : un caoutchouc rugueux en guise de peau, les protubérances crochues, un uniforme de cuir qui n'est pas sans rappeler celui des gorilles de **La Planète des Singes...** Les metteurs en scène ne craignent pas de les présenter comme des barbares obtus n'ayant pas d'autres activités que la guerre. Face à la sagesse représentée par l'équipage de l'Enterprise, ce ne sont que les répliques des huns déferlant sur la Rome Antique.

Rien de bien novateur donc dans la mythologie que véhicule **Star Strek.** Toute simple, manichéenne par nécessité, elle s'en tient trop souvent à l'animation des couvertures de Galaxie sur lesquels de valeureux cosmonotes luttaient vaillamment contre des êtres gélatineux, plein d'intentions néfastes et ne sachant reconnaître le progrès qu'apportent les émissaires de la Terre. C'est à cette imagerie charmante et périmée que s'attaqua en 1979 le premier **Star Strek** du grand écran...

Star Strek, Le Film : la barre haute

11 années se sont écoulées depuis le tournage du dernier épisode de la série télévisée et voici venir Le Film, annoncé à grand renfort de





publicité et de dollars (40 millions dit-on). Les acteurs du feuilleton regagnent leurs postes aux commandes de l'Enterprise pour vivre une aventure bien éloignée des escarmouches stellaires d'autrefois. Au début, pourtant, la modestie semblait de rigueur.
D'un côté Kirk et son fidèle équipage tirés de leur retraite ; de l'autre, une force inconnue, destructrice, jugée négative. La confrontation n'aurait dû qu'être une nouvelle étape dans la guerre des étoiles. Point de gigantesques affrontements servis en bouquet final mais un fabuleux cheminement à l'intérieur d'une entité hors de toutes proportions, intelligente de toutes les connaissances du cosmos. La découverte de l'identité de la « force » ménage une surprenante révélation. V'Ger (c'est ainsi qu'elle se fait nommer) ne se trouve être que la sonde Voyager 6 que l'homme envoya dans l'espace trois siècles auparavant. La voici maintenant détentrice de tous les intellects rencontrés sur son trajet et revenant à ses créateurs tel un boomerang millénaire emmagasinant le savoir. Astucieux, le scénario ne craint nullement de se parer des mêmes ambitions que **2001, L'Odyssée de l'Espace** en touchant directement à la destinée de l'espèce humaine lors d'une union homme/intelligence extra-terrestre qui aura pris les formes sidérantes de Persis Khambatta. Dépassé alors le cadre étriqué du petit écran : le cosmos est irradié de lumières quasi-divines (bien éloignées pourtant des cieux évangélico-cul-cul-la praline du **Trou Noir**) ; les astres libèrent une pensée universelle dont l'équipage de l'Enterprise est promu ambassadeur, apôtre exclusif. Récompensé le pacifisme de ces colonisateur du 23e siècle... Ainsi va **Star Strek** qui, dans son sein (pardon son Enterprise !), regroupe toute une mosaïque de races, de nationalités facilement identifiables (l'accent soviétique de Tchékov : inénarrable !). De même quelques extra-terrestres font de la figuration. M. Spock, le stoïque vulcain aux oreilles pointues, joue quant à lui les chœurs antiques, poste attribué après le remaniement d'un scénario où, à l'origine, il n'était pas prévu de rôle pour lui.
Thématiquement ambitieux, le **Star Trek** de Robert Wise s'est aussi donné les moyens de ses visées. Notons que sur les 40 millions de dollars investis, une dizaine se seraient perdus en décors inutilisables, en effets spéciaux avortés, en contre-temps divers et nombreux... Le résultat définitif sur l'écran ne trahit pourtant pas ces multiples difficultés. Ainsi lorsque Robert Wise arriva sur le plateau, il dut se montrer autant bon gestionnaire que cinéaste doué. Au bout du compte seuls quelques défauts mineurs handicapent la réussite pourtant éclatante de **Star Strek** : des séquences dialoguées qui auraient gagné à être supprimées au montage, le statisme de la mise en scène gêné semble-t'il par l'étroitesse (pourtant relative) de l'Enterprise (de par le passé, Wise, avec **L'Odyssée du Sous-Marin Nerka**, dans le cadre encore plus restreint d'un submersible, fit preuve de davantage d'aise !)... Ces lacunes paraissent bien bénignes comparées au feu d'artifice que constitue le final dû aux talents conjugués de Douglas **2001** Trumbull et de John **Star Wars** Dykstra. Inoubliable ce long périple de l'Enterprise à travers cet espace intérieur que le romancier le plus illuminé n'aurait jamais imaginé. L'ampleur de la très évocatrice partition musicale de Jerry Goldsmith confère à ces images une très belle aura mystique. La véracité des accessoires (les postes de pilotage et de contrôle de l'Enterprise ont été conçus par des conseillers techniques de la NASA) contribue de plus à la crédibilité du film dont le décor se veut fonctionnel avant d'être esthétique...
Non sans quelques scories donc, **Star Strek** passe avec bonheur le cap du grand écran à la différence des **Galactica** et autre **Buck Rogers** pour se faire accepter comme œuvre cinématographique à part entière, nouveau témoignage de la vitalité d'une science-fiction lancée par **Star Wars** et ses dérivés. Plus guindé que le film de Lucas, **Star Strek** affiche ainsi ses influences davantages empruntées à la littérature (côté « hard science », il faut y voir du Isaac Asimov, côté humaniste de Robert Henlein...) qu'au modèle bande-dessinée qu'affectionne le « wonder boy » hollywoodien. A cette barre placée haute (trop ?), les auteurs du volume 2 de cette saga des étoiles préféreront le retour aux sources...

Pertes et fracas : Star Strek II, La colère de Khan

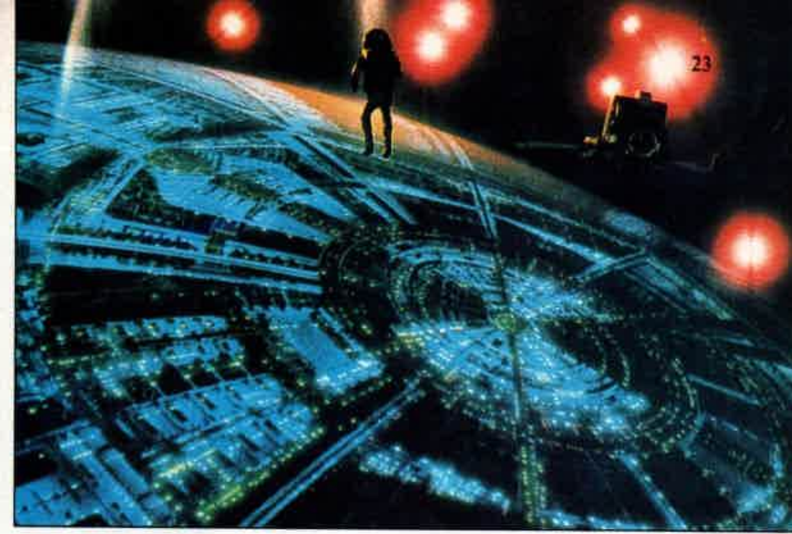
Star Strek fit le tabac que l'on sait aux U.S.A. ce qui entraîna obligatoirement une séquelle. Tant bien que mal, les accessoires du film de Robert Wise sont récupérés et, nanti d'un budget réduit de moitié par rapport au précédent, l'Enterprise prend un nouveau envol lors d'une aventure qui semble avoir totalement oublié le récit antérieur. Le scénario se contente de prolonger une histoire déjà développée en feuilleton (L'épisode **Space Speed**).
On retrouve ainsi le malfaisant Khan exhilé sur une planète foncièrement hostile à l'homme sur laquelle doit être expérimenté le Projet Génésis, capable de créer la vie à partir du néant comme de la détruire à tout jamais. L'ancien despote en disgrâce tente de s'emparer de cette invention diabolique mais fort heureusement Kirk intervient ! Inutile de signaler que le scénario ne brille ni par son originalité, ni encore moins par un traitement parfaitement impersonnel. Les bons font l'apologie du devoir, le méchant de service se caricature à outrance (éclats de rire, regard fou, sourire sadique qui en dit long sur la malveillance de ses intentions...). Le Grand-Guignol retrouvé ! Nicholas Meyer, désireux d'humaniser des personnages qu'il voyait sans âme dans le film de Wise, vieillit Kirk en lui faisant porter lorgnons ! Le personnage de Spock n'échappe pas au carnage. Afin de clore une histoire qui allait en s'embrouillant, les scénaristes le tue, le sacrifie pour la bonne cause. En l'occurrence sauver l'Enterprise et son équipage. Edifiant. On nage en plein mélodrame cosmique d'autant plus que sont amenés sur le tapis Kirk et son fiston... Pour sidérales que soient ces aventures, avouons qu'elles survolent que de très faible altitude le plancher des vaches. Plus grave encore, la présence de clichés qui ont fait les choux gras des scénaristes de séries Z : la tentative de préservation des scientifiques (dont Mère et Fils Kirk !) de leur invention géniale face à la rapacité de militaires qui en feraient le mauvais usage que



Photos ci-dessus : STAR TREK III (Leonard Nimoy à la direction). Scènes de la page précédente et ci-dessous : STAR TREK II.







l'on sait. Pesant, gavé de lieux communs jusqu'à saturation, **Star Strek II** échoue dans sa tentative de réinstauration de « l'esprit de **Star Strek** le feuilleton ». La modestie des intentions semble avoir été voulue par des scénaristes maladroits qui pensaient faire d'une pierre deux coups, c'est-à-dire de surcroît culpabiliser les hautes ambitions, trop « kubrikiennes », de **Star Strek.** Ils ont échoué.
A mettre malgré tout à l'actif du film, des effets spéciaux plastiquement très élaborés, une partition musicale seyante et une agressive petite bête à pinces, habitant indésirable des oreilles, outil de persuasion très apprécié de Khan...
En définitive, une œuvre morose certes mise en boîte avec professionnalisme et application mais tout de même à des années lumière du film qu'on était en droit d'attendre de la part du très attachant cinéaste de **C'Etait Demain.**

La pente remontée : Star Strek III, A la Recherche de Spock

Star Strek II se terminait sur l'image du cercueil de Spock perdu au beau milieu de la luxuriante végétation de Génésis devenue paradisiaque grâce au procédé du même nom. Le vulcanien mort ? Non pas vraiment. Son esprit, il l'a légué au docteur Mc Coy, ce dont s'aperçoit vite Kirk abattu de chagrin. Pour rejoindre Génésis où repose son ami, le vainqueur de Khan pirate son propre vaisseau condamné par les autorités à la ferraille. Pendant ce temps Spock emporté par l'évolution accélérée de Génésis passe de la mort physique à l'enfance. Une seule alternative se présente : réunir l'esprit et le corps du vulcanien, tâche d'autant moins aisée que les Klingons débarquent eux-aussi sur Génésis...
Faire immédiatement suite au décevant **Star Strek** n'était pas chose facile. Pourtant Harve Bennett a adroitement tiré parti de cette gaffe galactique qui consistait à envoyer Spock saluer ses ancêtres tandis que Léonard Nimoy, absent devant la caméra, dirigeait ce qu'on pourrait qualifier d'exhaltation cosmique de l'amitié. Un peu trop appuyé ce côté de l'intrigue parfois. La fin surtout lorsque Spock, redevenu lui-même, scrute les visages de Kirk et Cie. La caméra suit son regard tente de saisir une quelconque émotion mais rien ne passe. La faute en incombe entièrement à la médiocrité de l'interprétation, nouvelle preuve que la mythologie de **Star Strek** ne doit rien à ses acteurs (hormi Nimoy toujours excellent) que Wise avait justement rétrogradé au rang de figurants de haut standing. Voir Kirk/William Shatner dans une démonstration de chagrin paternel et Mc Coy/De Forest Kelley s'ingénant à faire passer sa double personnalité convaincra les plus réticents.
Heureusement, **Star Strek III** se rachète amplement au niveau des décors visités coupant court à l'austérité du « Wise », à la désespérante uniformité du « Meyer ». Ainsi passe-t-on de Génésis, planète au climat, aux végétations interchangeables à la rutilante station orbitale de Starfleet, du très connu Enterprise au vaisseau de guerre Klingon conçu « barbare ». Apothéose de cette abondance de cadres : le final sur Vulvain dont on se souvient de deux ou trois plans saisissants vus dans **Star Strek**, planète sombre hérissée de pics rocheux où se célèbrent d'énigmatiques cérémonials dans des décors titanesques empruntés au peplum comme l'atteste la présence de plantureuses prêtresses... Très achevé visuellement, le film de Nimoy maîtrise des effet spéciaux approchant la perfection (fluidité du déplacement des vaisseaux, netteté quasi-cristalline du moindre détail...). De plus, l'humour absent des deux précédents épisodes de la saga fait une apparition remarquée (le très affectueux chien Klingon, un clin d'œil à **Star Wars,** le Klingon demandant à être exécuté et furieux de ne pas avoir été exaucé). Aussi adroit soit-il, le scénario se clot sur des points de suspension... que **Star Strek IV** devra combler afin de faire admettre la résurrection de Spock comme autre chose que la récupération démagogique d'un fructueux compromis commercial. Gri-gri, grand marabout ou métaphysique : faites votre choix messieurs !

Terminus les étoiles

1, 2, 3 **Star Strek** et bientôt 4 puisque la Paramount vient de céder aux exigences de William Shatner demandant, pour reprendre le rôle de Kirk, la coquette somme de deux millions de dollars ! Tradition et succès obligent, Léonard Nimoy mettra le film en scène.
Parti du triomphe de la série TV la plus populaire de tous les temps (sauf en France où même les films s'étalèrent assez lamentablement au box office), **Star Strek** possède un potentiel créatif qui pourrait alimenter le filon sur des dizaines d'épisodes. Les auteurs semblent avoir bien déterminé leur choix : le space opéra (une planète à visiter, une aventure : principe feuilleton) au détriment des hautes visées du chapitre un. Quoiqu'il en soit, les personnages resteront, ceux familiers, du petit écran dont le cinéma n'est ici que l'extension, le luxueux prolongement.
D'autres auront tenté la même expérience **(Twilight Zone)** et auront échoué ; d'autres la procédure inverse **(La Planète des Singes, L'Age de Cristal,** et également **Mondwest)** avec guère plus de bonheur ; d'autres encore auront tenté de faire passer un piteux produit de consommation télévisuelle pour du vrai cinéma **(Spiderman, Captain America, Hulk...) Star Strek** poursuit à raison d'un épisode tous les deux ans une carrière unique, débordant des cadres, des écrans pour se révéler d'une exceptionnelle longévité.
« The Stars, my destination » se titre un des plus fameux romans d'Alfred Bester ; il pourrait très bien tenir lieu de devise à l'équipage de l'Enterprise.

Marc TOULLEC

Star Strek, The Motion Picture (Star Strek, Le Film)
U.S.A. - 1979
Réal. : Robert Wise. Scén. : Harol Livington d'après une histoire originale d'Allan Dean Foster et les personnages créés par Gene Roddenberry. Dir. Photo : Richard H. Kline (Panavision-Métrocolor). Mus. : Jerry Goldsmith. Effets Spéciaux photographiques : Douglas Trumbull et John Dysktra. Effets spéciaux animation : Robert Swarthe. Effets spéciaux mécaniques : Alex Weldon, Darrell Prichett, Ray Mattey, Marty Bresin. Mattes : Richard Yuricich, Matthew Yuricich, Rocco Gioffre. Conseiller scientifique : Isaac Asimov.
Prod. Gene Roddenberry pour Paramount. Dist. : C.I.C. Durée : 2 h 10 mm.
Int. : William Shatner (Capitaine James T. Kirk), Leonard Nimoy (M. Spock), Deforest Kelley (Dr. Mc Coy), james Doohan (Scotty), George Takei (Sulu), Walter Koenig (Chékov), Nichelle Nichols (Uhura) et Majel Barrett (Dr. Chapel), Persis Khambatta (Ilia), Stephen Collins (Decker), Mark Lenard (Capitaine des Klingons)...

Star Strek II : The Wrath Of Khan (Star Strek II, La Colère de Khan)
U.S.A. - 1982
Réal. : Nicholas Meyer. Scén. : Jack B. Sowards d'après une histoire de Harve Bennett et Jack B. Sowards d'après les personnages créés par Gene Roddenberry. Dir. Photo : Gayne Rescher (Panavision-Movielab). Mus. : James Horner. Mont : William P. Dornisch. Conseiller exécutif : Gene Roddenberry. Effets spéciaux : Edward A. Ayer, Martin Becker, Gary F. Bentley, Fred Brauer, Peter G. Evangelatos, William Purcel, Harry Stewart/I.L.M.
Prod. : Robert Sallin pour Paramount. Dist. : C.I.C. Durée : 1 h 52 mm.
Int. : William Shatner and Cie et Bibi Besch (Carol Kirk), Merritt Butrick (David Kirk), Paul Winfield (Terrell), Kirstie Alley (Saavik), Ricardo Montalban (Khan), Ike Eisenmann (Preston), John Vargas (Jedda), John Winston (Kyle), Paul Kent (Beach)...

Star Strek III : The Search For Spock (Star Strek III, A la Recherche de Spock)
U.S.A. - 1984
Réal. : Léonard Nimoy. Scén. : Harve Bennett d'après les personnages créés par Gene Roddenberry. Dir. Photo : Charles Correll (Panavision-Movielab). Mus. : James Horner. Effets spéciaux : Rocky Gehr, Thomas R. Homsher, Tony Vandenecker, Peter G. Evangelatos/I.L.M. Montage : Robert F. Shugrue. Directeur artistique : John E. Chilberg II. Conseiller exécutif : Gene Roddenberry. Maquillages : The Burman Studio.
Prod. : Harve Bennett pour Paramount. Dist. : C.I.C. Durée : 1 h 45 mm.
Int. : Shatner and Cie et Robin Curtis (Saavik), Merritt Butrick (David Kirk), Robert Hooks (Cdt Morrow), Christopher Lloyd (Cdt Kruge), Philip Richard Allen (Capitaine Esteban), james B. Sikking (Capitaine Styles), Mark Lenar (Sarek), Phil Morris (Foster)..

Haut : STAR TREK I
ci-dessous : STAR TREK II.



STAR TREK

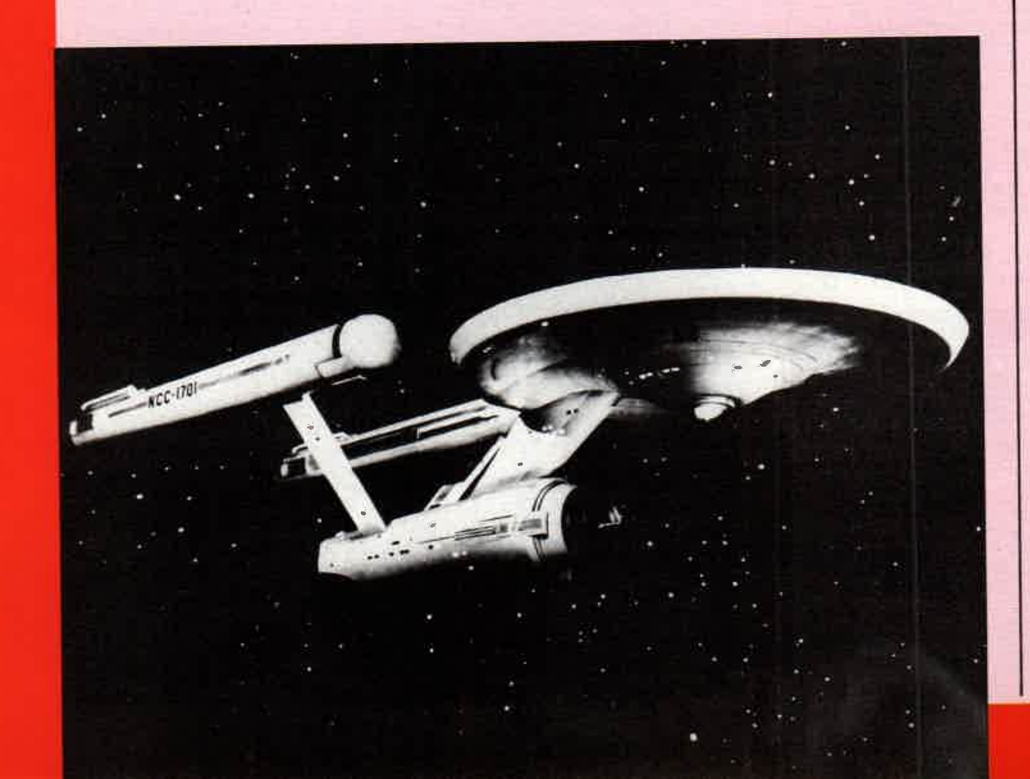
Dans les années 40, les serials de SF étaient légions et s'adressaient exlusivement aux kids en mal de pop-corn. Buster Crabbe rentrait son ventre, les **Zombies de la stratosphère** envahissaient les salles du middlewest et le **Mystèrieux docteur Satan** terrorisait les mamans. Scripts débiles et simplistes, acteurs peu convaincus, réalisation approximative : l'âge d'or.
Dès ses débuts, la télévision saute sur le filon « grosses manettes » et **Captain Vidéo** pointe le museau en 1951. Diffusé en direct, chaque épisode est un tour de force : changements à vue, déplacements de caméras pendant les pubs, crises de nerfs hors champs.
Il faut attendre les délires esthétiques de **Planète interdite** et les mini-jupes d'Anne Francis pour que la SF prenne du poil au menton.
Les aventures de l'équipage du Croiseur des Planètes Unies C.57.D pourraient être le pilote de **Star Trek,** tous les ingrédients de la série s'y trouvant déjà : vaisseau étatique et biscornu mené par un bellâtre gominé, médecin de bord intellectuel, planètes bizarroïdes, costumes flashy.

Série culte s'il en est, **Star Trek** nous emmène loin, très loin, où aucun homme n'est jamais allé.
Des milliers de trekkies de tous âges s'affolent à la moindre apparition du grand vaisseau blanc, plongeons dans les étoiles avec eux.

En 1966, Guy Williams échange Bernardo contre une combinaison argentée et devient le héros de **Lost in space,** production cuculienne à souhait dont le seul avantage est de retrouver Robby le robot. Heureusement, au beau milieu de cette niaiserie télévisuelle surgit un homme-un vrai : Gene Roddenberry. Avec lui, le space-opera devient un art, **Star Trek** est né.

A L'ASSAUT DES ETOILES

Précision : tous les épisodes de Star Trek ne sont pas des chefs-d'œuvre mais tous ont en commun une chose : un souci d'innovation. Qu'ils voyagent dans le temps malgré eux ou qu'ils se retrouvent coincés dans un château gothique **(Catspaw),** Kirk et ses acolytes nous surprennent.
Pas de temps mort dans cette série qui mêle psychologie, action et décors biscornus avec un bonheur rarement égalé. Dès le départ, la volonté de Rodenberry était de rendre au space-opera ses lettres de noblesse.
Idée de base : l'espace est fédéré. L'année : 4 198 à quelques jours près. Un vaisseau; le plus moderne de la flotte : l'Enterprise. A sa tête, le captain Kirk mène 400 hommes d'équipage dotés d'un courage à faire frémir sœur Thérésa vers de nouveaux mondes, répandant le savoir et l'american way of life galactique.
Scénariste du génial **Dr. Kildare,** Roddenberry aime la SF. La vraie, celle d'Amazing Stories ou de **Things to come,** un de ses films favoris.
Il mettra cinq ans à imposer à NBC une série de SF new-look et pensante, abordant des thèmes à mi-chemin entre le délire pur et la thèse humaniste ; du jour au lendemain, il crée un joyau du groove-tube, une superbe confiserie psychédélique et atomique : **Star Trek.**



GRANDES OREILLES ET PETITS BUDGETS

Leonard Nimoy a eu beau appeler son autobiographie "I am not Spock", il **est** et restera pour notre plus grand plaisir l'ordinateur à pattes mi-homme mi-vulcain.
Volant souvent la vedette au captain Kirk (W.Shatner), il est le pivot de chaque histoire. Bagarre photonique avec les Klingons, sorciers shakespeariens ou failles temporelles, l'homme aux oreilles pointues maîtrise tout. Il lui arrive de se tromper (rarement) mais il ne l'admet jamais, provoquant les colères hystériques et célèbres du bon McCoy, médecin de bord de l'Enterprise et ami fidèle.
Kirk n'apparaît que pour décider, commander et éventuellement se sacrifier. Peu intéressant et stéréotypé a priori, le personnage se révèle drôle



et jamais ridicule, sérieux et héroïque en évitant la caricature. William Shatner est un comédien hors-pair, remember le paranoïaque de « Cauchemar à 2 000 pieds » présenté par Rod Serling dans sa **Quatrième Dimension** ou le tueur chic de **Columbo...** Les personnages dits « secondaires » deviennent d'épisode en épisode de vieux copain. Sulu, oriental techno et dévoué ; Chekov, niais cosmique et, dernière mais non moindre : le lieutenant Uhura, joyau des îles couleur d'ébène et grande fanatique de la mini-jupe coquine.

Problème de taille pour les producteurs : créer un monde futur crédible et ouvrant la voie à des scripts plus improbables les uns que les autres. Première astuce : diriger le grand vaisseau blanc vers des mondes de classe « M », peuplés exclusivement d'aliens humanoïdes, et éviter ainsi de tout démolir en présentant des gros monstres non crédibles. L'Enterprise ne mesurant après tout que quelques dizaines de centimètre dans le meilleur des cas, pas question de se lancer dans des atterrissages fastidieux autant qu'onéreux. Tâtonnements, décision, création : l'équipe accouche alors du transporteur moléculaire. Ainsi un mythe est né d'une restriction budgétaire : que serait **Star Trek** sans les fameux départs de nos trois héros vers l'aventure, debout sur leurs disques chromés et s'évanouissant dans un flot de scintillante énergie ?

Aimer une série, c'est obligatoirement s'identifier au(x) héros vouloir en savoir plus sur son habitat, ses réactions et sa garde-robe. Quand Kirk ordonne à Sulu de passer en "Warp-7" ou de balancer les torpilles photoniques, personne n'est surpris : le fameux pont de l'Enterprise, décor des fameux « orages cosmiques » qui précipitent les navigateurs de l'espace contre les murs de leur vaisseau fou, les planètes Kodachrome peuplées d'hommes rouges en toges, le spectateur rentre totalement dans l'histoire en se moquant éperdument de l'acuité scientifique des faits.

Le pari de Roddenberry était de recréer le space-opera : succès sur toute la ligne grâce à une équipe de SPFX-men inventive et parfaite.

Matt Jeffries, le directeur artistique, et la Howard Johnson Co. mirent au monde les vaisseaux Klingons, le Galileo-7 et réinventèrent la bande-son.

Pompés éhontément par Spielberg, Lucas et Cozzi, les effets hallucinatoires de voyage dans le temps ou dans les vapeurs cosmiques sont dûs à Films Effects of Hollywood tandis que les armes individuelles du type phaser, tricorder ou analyseur médical de McCoy (une salière habilement camouflée !) virent le jour dans les cerveaux dérangés des responsables de la Westheimer Co., également l'heureuse mère des superbes astéroïdes ou entités admirées entre autre dans « Albatros », "Wink of an Eye" ou "Day of the Dove".

Les thèmes abordés au long de la série tiennent de la plus haute rigueur morale : droit à la différence, anti-militarisme, déification de la science... Dans "Let that be your last battlefield", un flic et un rebelle en fuite continuent une chasse millénaire dans les cours coursives de l'Enterprise. Frank Gorshin (le "Riddler" de Batman) y est l'exemple type du second rôle "guest-star" de l'épisode, raflant les applaudissements aux vraies vedettes du show.

Les scripts d'Harlan Ellison, Gene Coon, Frederic Brown, Sturgeon ou Robert Bloch donnent vie à des créatures bizarres, évoluant dans des décors naïfs et superbes. Les effets spéciaux sont un support essentiel et excitant à une aventure ayant pour toile de fond l'immensité galactique ; le piège aurait été de s'y perdre, au détriment de la narration et de la qualité des personnages.

"Amok time", épisode-culte au sein d'une série-culte, nous montre la planètre natale de Spock, Vulcain. Marié à l'âge de sept ans comme tous ses frères de race, l'énigmatique personnage arrivé à l'âge adulte doit retourner sur sa planète consommer sa fiancée, sous peine de graves troubles psychiques et physiques pouvant entraîner la mort.

Arrivé sur Vulcain, amère déception pour lui : T'Pring, sa douce moitié, en aime un autre. Honorant la tradition, elle obligera Spock à combattre son champion : Kirk lui-même. Gagnante sur toute la ligne ! Au cours du combat, Spock devient une machine de mort, prête à tout pour conserver sa promise. Armés de lirpas, mi-masses d'arme mi-haches, une bagarre titanesque oppose les deux amis. Spock étrangle Kirk qui s'écroule, mort.

Spock offre T'Pring à son rival ; une fois à bord, Spock mortifié rend ses galons mais une voix familière l'arrête : celle de Kirk. Encore une astuce médicale de McCoy !

Prise dans une faille spatio-temporelle (tiens ?) ; l'Enterprise remonte le cours des siècles jusqu'à notre présent et se retrouve catapultée dans les années '60 au dessus d'une base militaire. Prise en chasse par l'armée de l'air, elle abat un poursuivant et téléporte le pilote blessé à bord. Dès lors, dilemne : que faire de cet ancêtre qui **sait** maintenant ce que sera le futur de la terre ? Le réexpédier à la base serait compromettre les chances de réussite du programme spatial dont l'Enterprise est le fruit...

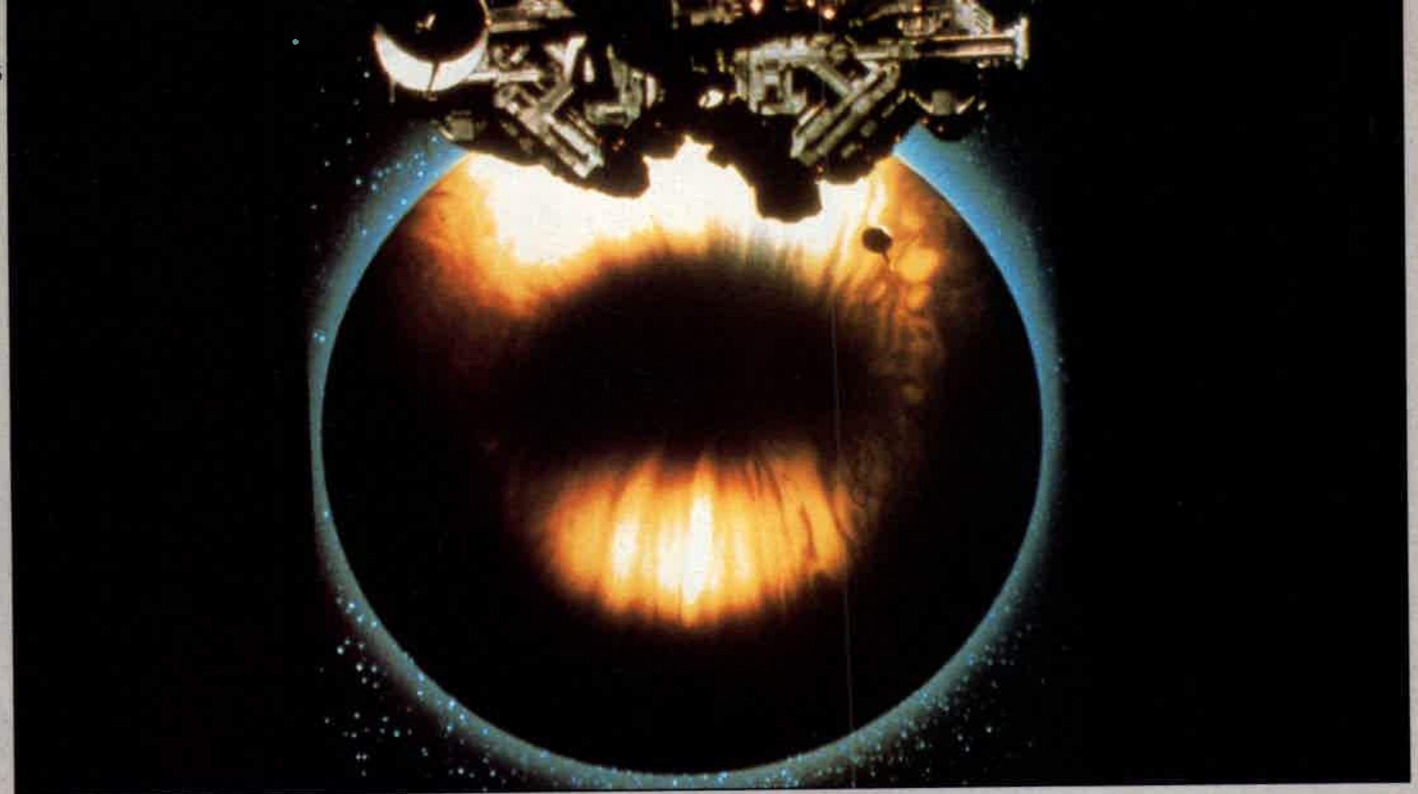
"Catspaw" et son château gothique, « Arena » et son Gorn, adversaire de Kirk dans un combat à mort dont l'enjeu est la victoire d'une guerre galactique et "The last gunfight" qui projette Spock et Kirk dans une invraisemblable reconstitution du flinguage d'OK Corral sont autant de jalons dans l'histoire de la Fantasy.

Star Trek dura trois saisons télévisées ; depuis, objet de culte des "Trekkies", et d'autres habitants de la planète Terre, le monde de Roddenberry revit au cinéma. Un peu bouffis, les héros sont fatigués. Un peu trop d'effets spéciaux à notre goût... Pas facile de prendre les mêmes et de recommencer plus de 15 ans après. Dernier en date et plus beau des trois films, **A la recherche de Spock** retrouve avec bonheur la saveur des shows TV. Espérons que les français, assez imperméables à l'univers de Star Trek, sauront apprécier une SF plus axée sur les personnages, plus esthétique.

En attendant l'édition française des "bloopers", fameuses chutes gags ou grimaces de ces cabots d'acteurs, en attendant que TF1 se décide à passer la série en doses moins homéopatiques, en espérant le retour de la vieille Enterprise d'antan...

M. Sulu, maximum speed !!

Bernard LEHOUX



2010

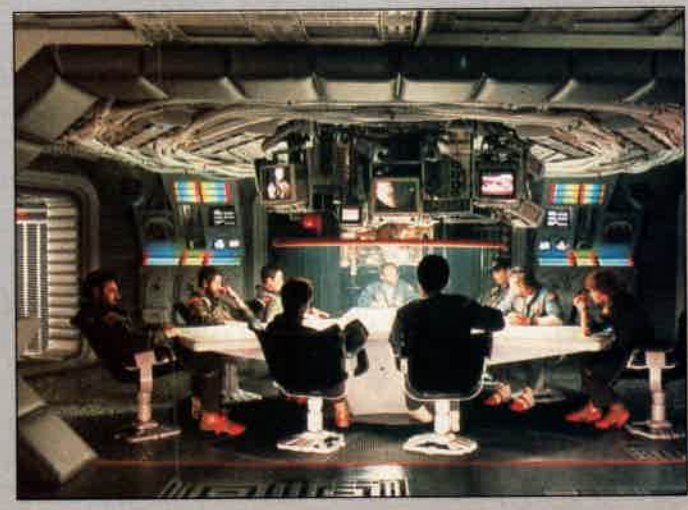
« Tous ces mondes sont à vous, sauf Europa. N'essayez pas d'y accéder. Profitez-en ensemble et dans la paix ».
Ainsi parla le Seigneur. Autrement dit Dieu, même si son nom n'est pas clairement désigné dans le film, et ce afin de mettre en garde l'humanité. Que celle-ci ne cherche pas à percer les secrets divins, sinon gare !

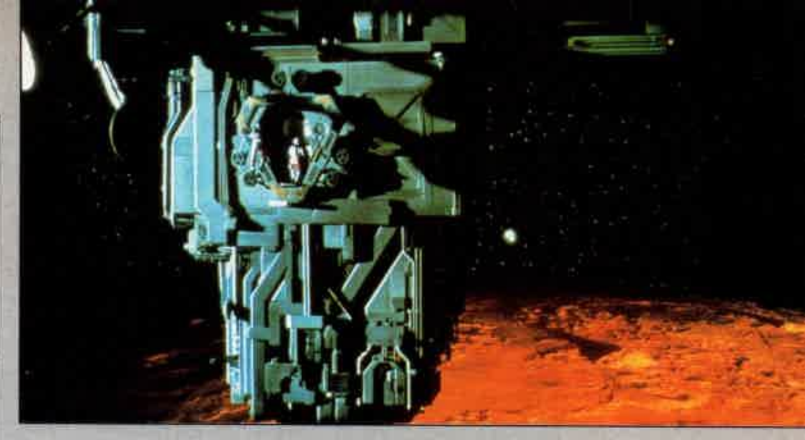
Voici comment pourraient être résumées les questions et les réponses suscitées par le **2001** de S. Kubrick d'une part, et par cette suite réalisée par Peter Hyams d'autre part. Toutes les interrogations angoissantes soulevées par le chef-d'œuvre de Kubrick, des premières scènes à l'aube d'une humanité dont l'intelligence s'éveille jusqu'aux énigmatiques métamorphoses finales de l'astronaute David Bowman, trouvent donc dans **2010**, sinon une réponse exhaustive et encore moins une rationalisation, en tout cas une explication satisfaisante qui les justifie.

Sur ce point, Arthur C. Clarke et Peter Hyams ont travaillé évidemment en étroite collaboration pour fournir au spectateur impatient (seize années entre deux films c'est bien long !) un ensemble d'éclaircissements qui convergent pour aboutir à l'ultime révélation, qui déplaira soyons-en sûrs à quelques esprits chagrins et matérialistes, mais pourra satisfaire amplement les autres.
2010 est par conséquent une œuvre profondément religieuse qui par le biais de la SF et du fantastique traite du grand mystère des origines de l'univers et de l'homme, nous dévoilant pour la première fois ce qu'aucun film ne s'était aventuré à révéler jusqu'alors en tant que découverte scientifique et spirituelle (dans un autre ordre d'idée, **Brainstorm** de D. Trumbull abordait ce thème d'une intrusion dans le royaume céleste, non pas par le déplacement physique mais par le voyage mental : les profondeurs ténébreuses de l'espace ont été perçées par la science de l'homme et celui-ci est parvenu à approcher seulement le berceau de(s) Dieu (x).
L'histoire de **2010** renoue ainsi avec des grands mythes et légendes de l'histoire humaine : c'est Icare s'approchant du Soleil et volant à sa perte ou encore ces autres tragédies antiques dans lesquelles de simples mortels défiaient les Dieux avant que ceux-ci ne les remettent à leur place. C'est d'ailleurs pourquoi **2010**, s'ils transmet un message final d'espoir quant à l'avenir de la destinée du monde et de l'évolution de l'univers, se double en même temps d'une résonnance amère. Car ces dieux, qui tels des laborantins œuvrant à une échelle interstellaire, implantant la vie et l'évolution sur des myriades de planètes (voir la scène finale du film, renvoyant aux premières images de **2001** avec la découverte du monolithe), semblent surtout dire aux hommes : soyez sages et ne venez plus mettre votre grain de sable dans les rouages de notre vaste entreprise. Ils sauvent l'humanité en l'incitant à rester solidaire et évitant ainsi une guerre sans doute fatale pour la Terre, mais il a fallu quand même toute la curiosité des hommes à leur égard pour les pousser semble-t-il à prendre une telle décision !

On voit que **2010** ouvre la voie à de graves interrogations en suscitant inévitablement des prolongements métaphysiques qu'il se garde bien d'étudier de plus près et qui ont trait au bien fondé de l'homme mettant sa foi au service d'un créateur dont les buts ultimes nous restent forcément obscurs, donc ambigus. Mais tel n'est sans doute pas le propos







des auteurs de créer la polémique religieuse à ce sujet, car le film qu'ils nous offrent remplit avant tout son contrat de résolution des énigmes qui faisaient de **2001** un film assez ésotérique, et nous fait partager ce qu'on est bien obligé de reconnaître comme étant la plus exaltante des aventures : la rencontre de l'homme avec son géniteur, ou en tout cas celui qui l'a placé sur terre et qui régit ses phases d'évolution à l'aide de ces gigantesques monolithes noirs, instruments de travail déclenchant les processus de transformation.
Tout comme **2001, l'Odyssée de l'Espace**, qui avait enfoncé les limites de l'audace dans la SF cinématographique, **2010** s'avère conséquemment un film thématiquement fort ambitieux (rien de comparable en effet dans le genre entre les deux films, si ce n'est le grandiose **Star Strek : Le film)** même si au détriment d'une réflexion plus développée quant au thème métaphysique abordé (voir plus haut). C'est quand même aux questions essentielles de l'existence (qui suis-je ? d'où viens-je ?) que s'essaye de répondre partiellement **2010** et ce en rompant avec la dimension presqu'exclusivement contemplative qui caractérisait le classique de S. Kubrick. Avec Peter Hyams **(Capricorn One, Outland)** aux commandes, il était inévitable que l'action mouvementée serait un trait caractéristique du style adopté et **2010** se présente en effet comme une sorte d'enquête (de quête ?) cosmique visant à résoudre un insoluble mystère, ponctuée par des moments de suspense très accrocheurs (la traversée entre les deux vaisseaux spatiaux Discovery et Leonov, la fuite finale loin de Jupiter en train d'imploser), mais étudiant par ailleurs avec sans doute trop d'insistance la vie à bord des astronefs, ainsi que des détails terre-à-terre parfaitement inutiles (ah ! la valeur comparée des moutardes fortes s'alliant le mieux aux hot-dogs !). L'aspect descriptif d'une vie communautaire envenimée par l'antagonisme de deux nations en guerre est bien sûr nécessaire à l'exposition du message que veut délivrer le film, mais reconnaissons que l'importance qui y est consacrée nuit quelque peu à la démesure d'une rencontre au sommet (c'est le cas de le dire !) où se joue l'avenir de notre espèce, et au lyrisme constant qui aurait dû en découler.



Toutefois, et malgré ses restrictions secondaires auxquelles viennent s'ajouter la naïveté picturale de planètes peinturlurées, **2010** est un film qui atteint indiscutablement ses buts de grande fresque spatiale, de grand spectacle doublé d'un message pacifiste qui ne peut de toute façon laisser insensible.

Denis TREHIN

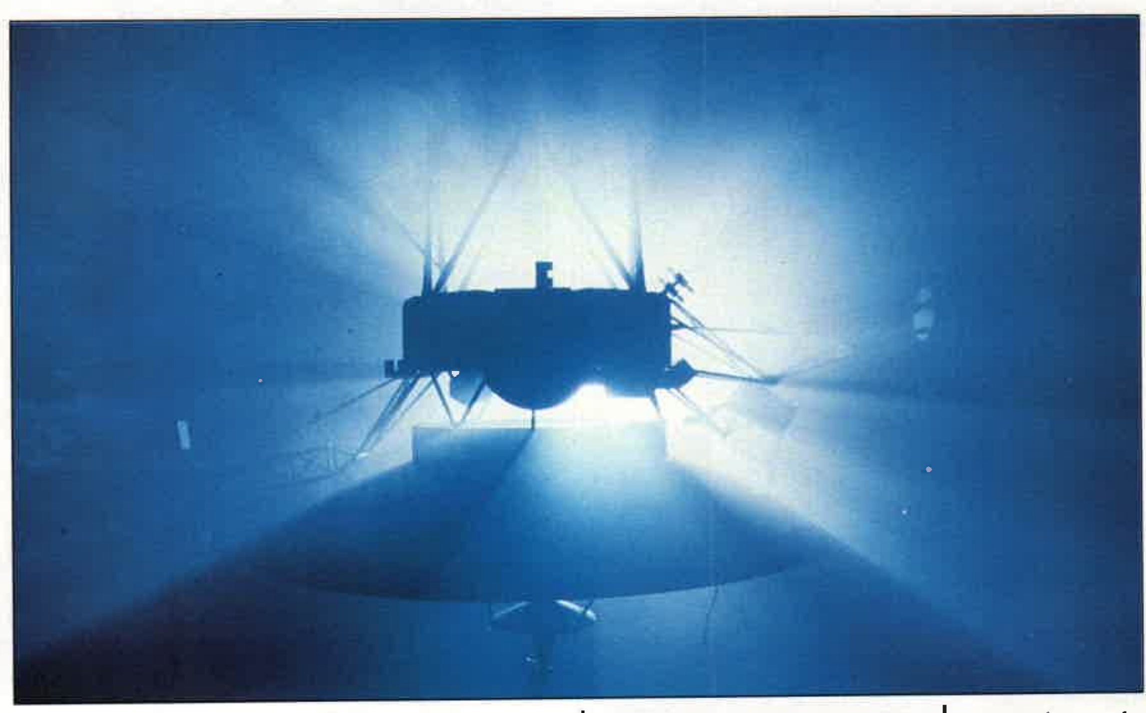


Fiche technique : 2010
U.S.A. 1984
Prod., Sc., Real. : Peter Hyams.
D'après le roman de : Arthur C. Clarke.
Dir. de la phot. : Peter Hyams.
Chef déc. .: Albert Brenner.
Mont. : James Mitchell.
Supervision des effets spéciaux visuels : Richard Edlund.
Mus. : David Shire, Richard Strauss, Gyögy Ligeti.
Décoration futuriste : Syd Mead.
Maquillage : Michael Westmore.
Int. : Roy Scheider (Heywood Floyd), John Lithgov (Walter Curnov), Helen Mirren (Tanya Kirbuk), Bob Balaban (docteur Chandra), Keir Dullea (Dallid Bowman), Douglas Rain (voix de l'ordinateur Hal 9 000).
Filmé en Panavision. Metrocolor. Durée : 1 h 56. Dist. : C.I.C.

LE NOUVEAU « CARPENTER »

STARMAN

*« Il y a un homme des étoiles qui attend dans le ciel
Il aimerait venir et nous rencontrer
Mais il pense qu'il détruirait nos esprits... »*



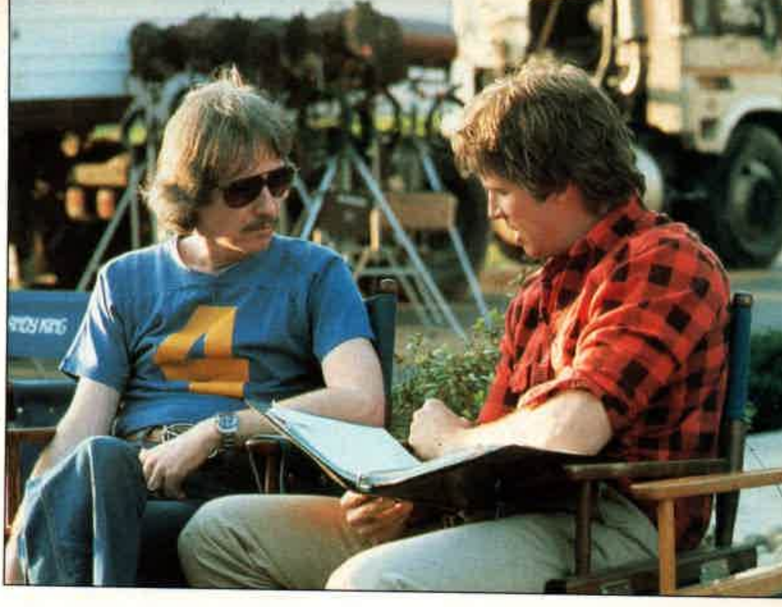
D'abord il y eut une chanson sur l'homme des étoiles, écrite et interprétée par David Bowie encore au mieux de sa forme à l'époque Ziggy Stardust.
Maintenant nous sommes en 1985 et, grâce à John Carpenter il n'attend plus dans le ciel. Ce qui est en fait une triste constatation mais néanmoins vraie à en juger par la maladresse avec laquelle le scénario original a été transposé à l'écran. **Starman** aura néanmoins sa place dans l'histoire du cinéma. On se souviendra de lui comme le film que la Columbia a choisi de produire à la place de **E.T. - The extra-terrestrial.** Les producteurs du film de Spielberg avaient décliné à l'époque l'offre qui leur était faite de promouvoir les jouets liés à ce même film. Devant le succès remporté par la vaste commercialisation de la figurine E.T. ceux-ci se firent repentant et investirent en hâte dans un marché lié au prochain grand film pour enfants, en l'occurrence **Gremlins** dont la joyeuse anarchie ne fit pas le bonheur de tous les parents réticents à offrir à leurs progénitures la poupée du méchant « Spike ».
La Columbia n'a pas fait la même erreur.

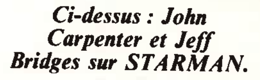
Le scénario original de **Starman** ayant une ressemblance trop avouée avec l'essai de Steven Spielberg sur les merveilleuses qualités de cœur d'un enfant, les services de recherche marketing de la Columbia suggérèrent de développer un scénario faisant appel à un plus large rayonnement de par son sujet. Quand **E.T.,** a-t-on encore besoin de le mentionner, eut un succès retentissant au Box-Office, le projet **Starman** devint de nouveau d'actualité. Quatre réalisateurs importants furent tour à tour contactés. Adrian Lyne **(Flashdance),** Mark Rydell **(The river),** John Badham **(Wargames)** et finalement Tony Scott **(Les prédateurs)** échouèrent à faire avancer le projet. Après, un changement radical dans le script et l'intérêt soudain de John Carpentier réussirent à revitaliser le film. **Starman** fut donc terminé pour Noël. La question est justement de savoir ce qu'il en est du résultat sur l'écran.
Il est difficile de dire ce que constitue un film typique de John Carpenter. **Assaut** est un western classique transposé dans un sordide cadre urbain, tandis que **Dark star** est une comédie de SF farcie de private jokes. **Hallowen** est le prototype du film de psychokiller et **Fog** est une variation atmosphérique sur une classique histoire de fantômes. Nous n'oublierons pas ici **New York 1997,** une ténébreuse aventure futuriste et **The thing,** un spectaculaire remake d'un classique quintessentiel de la SF des années 50. On cherche ici désespérément le lien entre ces différents films.

L'argument le plus logique serait de dire que John Carpenter aborde tous les genres cinématographiques qui s'offrent à lui et que du western, de la comédie, du fantastique, de la science-fiction et du triller il en est arrivé au mélodrame. **Starman** en tant que film de science-fiction ne semblait avoir que faire d'éléments sentimentaux mais il s'avère en réalité être une véritable histoire d'amour aussi gentille et mièvre que toute histoire d'amour qui se respecte. Si les puristes du genre se demandent ce que Dick Smith, Stan Wiston et Rick Baker ont pu créer sur un tel film jetons justement un coup d'œil sur le scénario.
Une sonde spatiale « Voyager III » envoie dans l'espace un message destiné à toutes formes éventuelles



d'intelligence : La terre est à la recherche d'une rencontre d'un type quelconque, donc si un étranger capte cet appel il est cordialement invité à prendre contact. Comme la plupart des invitations trop vaguement stipulées celle-ci n'est pas à prendre trop au sérieux ainsi lorsqu'un extraterrestre essaie de signaler sa présence l'armée envoie une escouade de chasseurs pour détruire son vaisseau.
Le visiteur, enveloppé dans un globe de lumière (dans le plus pur style **Star trek**) s'écrase dans une sombre forêt du Wisconsin et décide de prendre forme humaine pour passer inaperçu aux yeux des autochtones. S'inspirant d'une mèche de cheveux conservée dans le journal d'une jeune veuve l'étranger prend la forme de son défunt mari. Ainsi réincarné, l'homme des étoiles, accompagné de la jeune femme comme complice peu coopérative, entame un voyage à travers la campagne avoisinante pour retrouver le vaisseau-mère qui lui rendrait la sécurité de son milieu d'origine.
Au lieu de cela il tombe amoureux de la jeune terrienne et s'adonne avec elle aux plaisirs de l'amour et de l'oisiveté avant que l'homme des étoiles soit obligé de retourner pour toujours avec les siens.
Cependant c'est la transformation de l'étranger, d'une masse de lumière éclatante à un joli jeune homme blond, qui représente la part la plus importante des effets spéciaux du film par ailleurs fort réussie.
Bien que Carpenter ait déclaré dans une interview que, d'après lui, les effets spéciaux représentaient la part la moins importante du film en regard de l'histoire sentimentale qui est le centre du film, nous ne pouvions malgré tout qu'attendre beaucoup de cette transformation à cause de l'importance des spécialistes concernées.
Cette fameuse scène ne dure en fait que quelques secondes mais ce qui est plus grave et décevant c'est de voir les efforts combinés de Smith, Winston et Baker ne donner qu'un aussi piètre résultat, c'est-à-dire une transformation tout ce qu'il y a de plus standard.
Un nuage de fumée accompagné de craquements d'os sur la bande-son servent à transformer l'étranger en un frétillant Jeff Bridges en moins de temps qu'il n'a fallu à Michael Jackson pour se tranformer en loup-garou dans **Triller.**
Si l'on considère le budget du film (2,5 millions de dollars) on peut se demander quelle, part de ce dernier a été attribuée aux effets spéciaux.
Cependant la pauvreté de ces effets, ou plutôt leur sobriété, en font justement toutes les qualités. Une carte fluorescente apparaît sur l'essuie glace d'une voiture, l'homme des étoiles, grâce à ses pouvoirs de télékynésie enflamme un arbre lors d'une altercation avec un motard, le vaisseau-mère atterrit dans un nuage de neige multicolore (accompagné comme à l'accoutumée par les accents poignants d'une musique au synthétiseur) et pour finir est ramené à la vie, ce qui constitue, avec la scène de transformation, les seuls écarts du film vers l'irrationnel.




Ci-dessus : John Carpenter et Jeff Bridges sur STARMAN.

En ce qui concerne le reste du film il est entièrement consacré au développement des relations entre la veuve et son étrange mari ressuscité. Ils font connaissance quelque part dans un endroit paisible, une chaude nuit d'été, et leurs mésaventures constituent un film qui est l'antithèse des films de science-fiction actuels basés sur l'obsession de la technologie à travers de grossiers clichés dont la plupart se défendent (voir l'exemple récent de David Lynch pour **Dune**).
Pourtant **Starman** est lui aussi un film problématique puisque certaines exagérations le conduisent d'un style de clichés à un autre.
Il n'y a pas d'armes superpuissantes ou de vaisseaux gigantesques et multicolores mais **Starman** revitalise inconsciemment les clichés les plus éculés de la romance larmoyante à travers l'histoire d'un couple séparé à la fois par leur tempérament et par les circonstances.
Peut-être que **Starman** a été perçu comme un film sympathique et adoucissant par la plus grande majorité des critiques américains mais cela n'a en soi rien d'étonnant lorsque l'on sait qu'ils attendent si peu d'un film de « genre ». En effet un cliché un peu différent de celui qu'ils attendaient suffit à leurs yeux pour constituer une agréable surprise. **Starman** s'avère finalement trop sympathique pour être honnête lorsque l'on voit la réaction positive de la critique bien pensante.
« Il y a un homme des étoiles qui attend dans le ciel
il nous enseigne de ne pas détruire
car il sait que nous sommes tous égaux »
Et finalement voici le sermon de « L'homme des étoiles ». De l'âge d'or de Hollywood vient la désagréable habitude de délivrer un message à notre beau pays. En 1985 le message de Carpenter est trop appuyé et trop empreint de démagogie pour que l'on puisse croire en son personnage principal qui dégage une pureté et une bonté proche de la malhonnêteté. « Nous sommes tous semblables, ce n'est pas parce que je suis une sphère flottante et fluorescente que je ne suis pas intelligent et sensible » sermonne-t-il. Avouons que la morale de cette histoire ne tient pas la route et permettez-moi de préférer le slogan « Tous les extraterrestres ne sont pas gentils » du passionnant **Xtro.**

Maitland Mc DONAGH

Starman : Director : John Carpenter. Producer : Larry J. Franco. Executive Producer : Michael Douglas. Screenplay : Bruce A. Evans and Renould Gideon. Cinematography : Donald M. Morgan. Production Designer : Daniel Lomino. Special Effects : Dick Smith, Stan Winston and Rick Baker. Music : Jack Nitzche. With : Jeff Bridges (the Starman), Karen Allen (Jenny Hayden), Charles Martin Smith (Mark Shermin), Richard Jaeckel (Georges Fox).
97 minutes/Columbia Pictures/1984/U.S.A.





L'actualité particulièrement riche de la vidéo fantastique ce trimestre (hé oui, tonton Mad a pris un peu de retard...) ne nous permet pas de sacrifier au rituel habituel, aussi avons nous décidé d'offrir à votre appréciation une formule nouvelle, plus souple, permettant de mieux cerner le caractère prolixe de nos chères vidéo cassettes, sous la forme de potins, d'échos, seyant aux trois (ou deux !) petites pages habituellement réservées à notre rubrique. Si la formule vous plaît, n'hésitez pas à nous le faire savoir.

Puisque la polémique née de l'usage immodéré du procédé Pan and Scan semble revenir sur le tapis, adressons tout d'abord un grand bravo à la Columbia Films France (G.C.R.), seule Major Company qui présente ses films dans leur format d'origine, voire ne rechigne pas à nous offrir un cinémascope parfois plus fidèle encore que celui généralement présenté par nos trois chaînes TV nationales. Cette firme, ô combien sympathique, nous propose donc au catalogue d'avril deux échappés du festival d'Avoriaz 1984 : **Krull** de Peter Yates, féerie moyenageuse trempant tout autant dans le sword and sorcery que dans le space opéra. La tentative ne s'est guère révélée très convaincante, même si le charme de l'histoire et la débauche des moyens remplissent leur fonction.

Christine met aux prises une bande de teenagers contre une splendide Plymouth directement issue des années cinquante. Seulement voilà, la voiture en question est possédée, susceptible et très vindicative. Du roman fleuve de Stephen King, John Carpenter a su tirer un film bien ficelé, jamais ennuyeux. Pourtant, allez savoir pourquoi, quelque part, il laisse sur sa faim et une désagréable sensation de déjà vu saisit le spectateur.

Toujours dans le registre des trottinettes un peu follingues, l'intéressant **Crash** de Charles Band nous est offert par Canal Vidéo. Belles cascades automobiles garanties pour une chouette série B passée hélas inaperçue lors de sa sortie en salle.

C.I.C. lance sur le marché **L'Homme des Hautes Plaines,** génial western onirico-fantastique de et avec Clint Eastwood dans le rôle d'un justicier spectral issu de la quatrième dimension. Ne vous laissez pas abuser par le doublage français qui essaie, malgré l'évidence des images, de vous convaincre que ce film n'a rien d'irrationnel.

Dans le même esprit, et puisque s'il est question de Clint, Sondra Locke n'est pas loin, **Chikara** contre les avatars d'un groupe de paumés, ex-combattants de la guerre de sécession, perdus dans une contrée sauvage hantée par des entités issues de la mythologie indienne. Cet attachant petit produit signé Earl E. Smith, original malgré quelques longueurs, est commercialisé par V.I.P.

L'attendait-on celui-là ! **2 000 Maniacs,** invisible parmi les invisibles, apparaît sous le label American Vidéo. Les amateurs de second degré vont se régaler, tout comme les historiens du Fantastique. Plutôt mieux foutu que son frère aîné **Blood Feast,** du même H.G. Lewis, à peine moins fauché, **2 000 Maniacs** bénéficie d'un scénario qui, malgré les ringardises qui le jalonnent, se tient. Découvert après la vogue du gore italien, il semblera sans doute bien pâle aux fans du genre. Tiens, à propos de gore italien, U.G.C. nous régale d'un **Les rats de Manhattan** commis par l'ineffable Bruno Mattei. Malgré un doublage français et des dialogues à se taper sur les cuisses (90 minutes durant ça finit par être douloureux!) quelques idées se font jour, l'épilogue du film notamment. Pour le reste, il s'agit d'un huis clos d'une dizaine de personnages, soi-disant cernés par des légions de rats, en fait, une poignée de pauvres rongeurs balancés ici et là par un assistant réalisateur (peut-être même Mattei lui-même !) dans des cheminées, vidés, de toute évidence d'un sac de toile !

Dans la catégorie ringard, citons encore **Massacre Hospital** de Boaz Davidson qui, sous le titre **X Rays** fit, en son temps, crouler de rire le marché du film du festival de Cannes. Même après une seconde vision, il est encore permis de se demander s'il s'agit d'une démarche délibèrement humoristique ou d'un foirage retentissant. C'est égal, c'est tellement drôle que j'en reprendrais bien un morceau. Barbie Benton (ex-playmate mémorable) nous fait le coup du est-ce-que-je-les-fais-voir-ou-pas et ce n'est pas le moindre attrait de ce nanar (Carrère Vidéo).

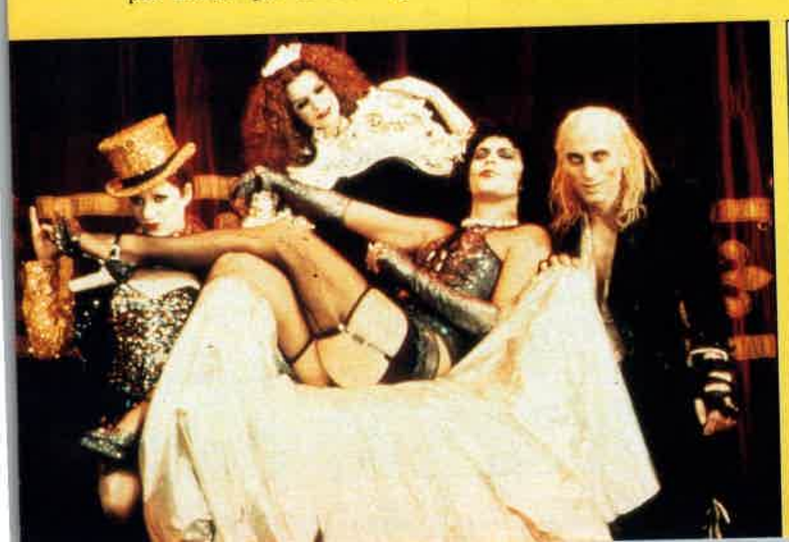
Morbide, dérangeant, surprenant, tel est **Frisson d'horreur,** thriller d'excellente facture signé Armando Crispino, apparenté de très près à l'univers de Dario Argento. Mimsy Farmer et musique d'Ennio Morricone en prime ! (Liberty, distribution Carrère).

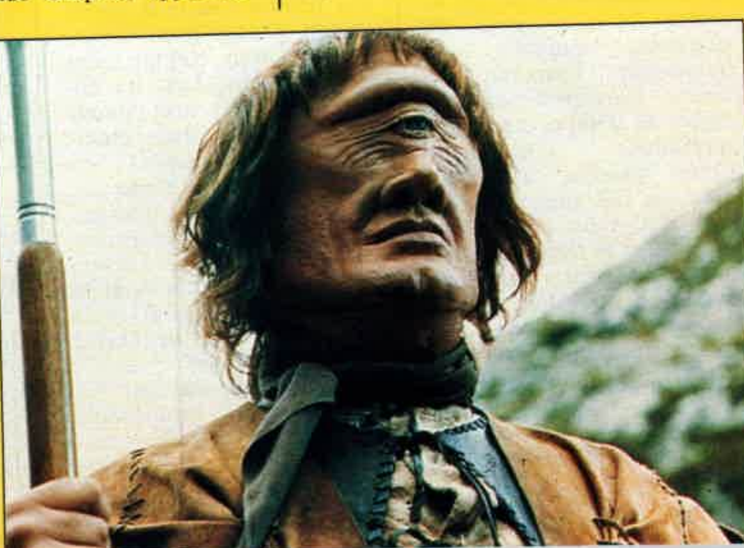
Avec **Les aventures du Cobra d'Or,** Anthony Dawson sacrifie à la vogue des sous Indiana Jones. Celui-ci serait plutôt mieux élaboré que ses semblables transalpins, philippins ou espagnols. Authentiques citoyens britanniques exilés dans les studios italiens, John Steiner et David Warbeck contribuent largement à la presque réussite de ce cocktail Guerre-Aventure-Jungle-Fantastique (U.G.C. Vidéo).

A l'orée des années 70, le cinéma français a vu éclore nombre de jeunes talents revendiquant un amour sincère du Fantastique, clamant bien haut leur volonté d'œuvrer pour le genre. Que reste-t-il aujourd'hui de ces grandes illusions, de ces espoirs déchus : quelques tentatives isolées tel cette **Araignée d'eau** de Jean Daniel Verhaegue, belle adaptation d'une courte nouvelle de Marcel Bealu, bien représentative de la permanence d'un courant fantastique français : celui du romantisme. Elisabeth Wiener ne chantait pas encore, elle sortait de l'adolescence et irradiait littéralement le film de son charme de femme-enfant (C.K. Vidéo).

Autre nymphette, Zoe Tamerlis flingue à qui mieux-mieux tout ce qui porte pantalon et a le malheur de lui sourire dans l'étonnant **L'Ange de la vengeance,** excellent polar urbain, bien crasseux, réalisé par Abel Ferrara, homme à surveiller de très près, par ailleurs papa d'un **Driller Killer** tout aussi crade, mais toujours inédit en France (Warner, F. Vidéo).

On donne beaucoup dans le numéro chez C.I.C. ces temps derniers. Après **Psychose 2, Le tueur du vendredi n° 3** (en fait **Meur-**





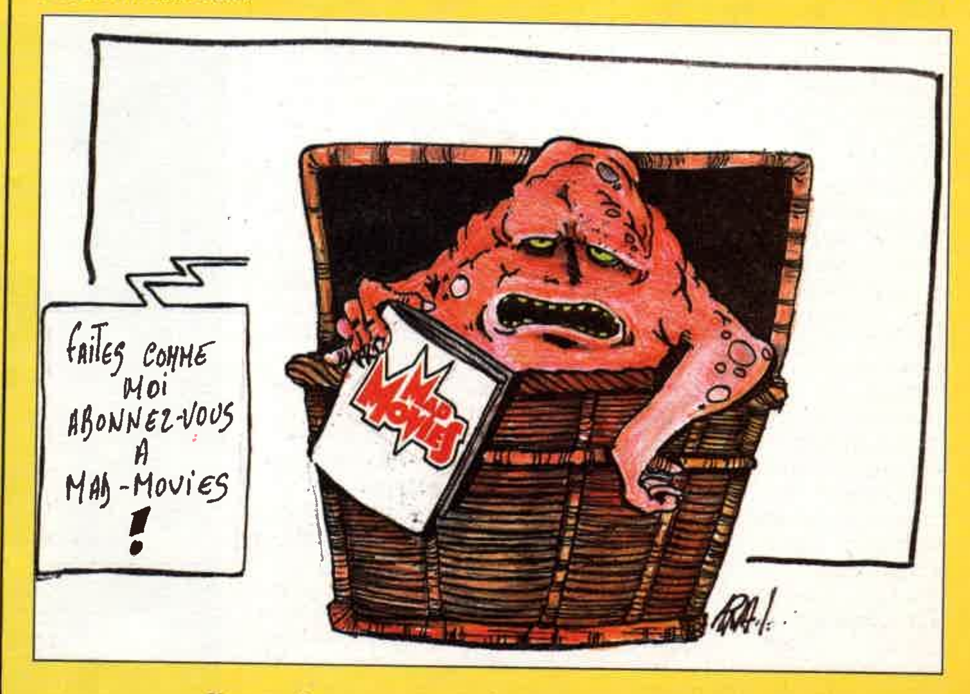
tre en trois dimensions insortable en relief) voici, suivant d'une courte tête la sortie des **Dents de la mer deux, Les dents de la mer trois** qui en est une belle aussi.
Toujours chez C.I.C., le **Dracula** de John Badham sera bientôt prêt à sévir dans vos chaumières, déployant une cape vraisemblablement pan and scannée.
Véritable cult movie **Rocky horror picture show** est d'ores et déjà disponible en vidéo club. Excellente initiative de la Fox française qui ferait bien d'accélérer un peu la sortie de **Phantom of the paradise :** on n'en peut plus d'attendre ! Délirant, baroque, bourré de Rock and Roll et de références directes au cinéma que nous chérissons, le **Rocky horror** de Jim Sharman est heureusement diffusé dans une V.O. sous-titrée impeccable.
David Cronenberg est à l'honneur ce trimestre : **Dead zone,** son œuvre la plus connue, la plus intimiste, unanimement saluée comme un chef d'œuvre, film envoûtant, tendre, plein de chaleur humaine et de bonnes vibrations, paraît chez Thorn Emi dans une copie splendide.
Parallèlement à cet évènement, Melisa Vidéo nous propose **Fast company,** troisième film commercial de Cronenberg, non fantastique, mais parfaitement captivant, prenant cadre dans l'univers des compétitions automobiles. John Saxon, Claudia Jennings et le grand William Smith sont au rendez-vous.
Superman 3, géant du box office, va tout casser chez Thorn Emi. Certainement le plus humoristique de la trilogie, Richard Pryor y est sans doute pour beaucoup, cette bande ne dément pas le succès de la série. L'homme d'acier doit ici livrer bataille à son plus redoutable adversaire : lui-même. Superman contre Superman en quelque sorte ! Du très grand spectacle orchestré de main de maître par Richard Lester. **L'Empire contre attaque** nouveau est arrivé chez C.B.S. Fox ! toujours aussi captivant, trépidant. Même amputé du tiers de son image, le film garde son charme spécifique, parvient à nous plonger dans un état de béatitude profonde. Superman n'a qu'à bien se tenir !
Retour à la S.F. rétro chez G.C.R. qui nous gratifie d'une belle copie du naïf **Les premiers hommes dans la lune** de Nathan Juran. Les effets spéciaux quelque peu primaires feront sans doute sourire, n'oublions pas qu'ils sont signés Ray Harryhausen. Lionel Jeffries cabotine à mort dans un rôle à la Tournesol qui lui sied à merveille. Les enfants apprécieront particulièrement ce petit joyau qui sent bon l'aventure fantastique et les éditions Hetzel du début du siècle.
Toujours chez G.C.R. et dans le même bouillon, **Les voyages de Gulliver,** du même Nathan Juran, ne manque certes pas de charme. Kerwin Matthews connut cependant des jours meilleurs sous la houlette de ce réalisateur. Ce Gulliver agréable, mais un peu longuet, ne ternira en rien le souvenir du **7e voyage de Sinbad** et de **Jack le tueur de géants.**
Ce n'est pas toujours drôle d'écrire des scénarios de films d'horreur. Voyez comme le héros de **Ligne de mort** de Henry Less voit sa vie perturbée. Une bonne idée de départ mais une réalisation assez terne ne permettent pas à ce produit canadien d'atteindre des sommets, malgré l'insertion de nombreux clips de caractère gore (Carrère Vidéo).
Greydon Clark nous avait offert voici quelques temps un médiocre mais bien sympathique **Terreur extra-terrestre.** Le bougre récidive avec **The return** que nous propose U.G.C. Vidéo. C'est une bonne, même une excellente surprise. Nous restons dans le domaine de la S.F. à petit budget mais cette fois, l'hostilité des extra-terrestres reste très équivoque, seule l'issue du film nous éclaire sur les intentions finales des visiteurs d'une autre galaxie. Jan Michael Vincent, Martin Landau et Raymond Burr s'y partagent la vedette.



De gauche à droite : THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW, KRULL et L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE.

K7 à paraître :
C.I.C. : La vallée de la mort de Dick Richards – La conquête de la terre (Galactica).
CANAL VIDEO : Les prédateurs du futur (Atlantis Interceptors) de Ruggero Deodato – L'invasion des araignées géantes de Bill Rebane.
AMERICAN VIDEO : The mutation de Jack Cardiff (avec Donald Pleasence, Michael Dunn, Julie Ege).
HOLLYWOOD VIDEO : Le mystère Stepford (Stepford wives) de Bryan Forbes avec Katherine Ross.
CARRERE : Si J'avais mille ans de Monique Enckell.
VIP : The cold room de James Dearden – Ondes de choc (Weave lenght) – Snuff – Lost empire.
MOONLIGHT : Rodan de Inoshiro Honda – La vengeande du zombie.
M.P.M. : Les frénétiques (Last Horror Film) – Scared to death de William Malone – Frankenstein, une histoire d'amour.
WARNER : Galaxie de la terreur – Schizo de Pete Walker.
et encore...
The crazies de George A Romero – Metalstorm – Craze de Freddie Francis – Dracula contre Frankenstein de Tulio Demicheli – Le vampire et le sang des vierges de Harald Reinl, etc.

Alain PETIT



Vous aussi vous pouvez connaître les joies de l'abonnement six numéros (1 an) pour une somme de 100 F à nous faire parvenir à MAD MOVIES, 49, rue de La Rochefoucauld, 75009 Paris.

LES CREATURES FANTASTIQUES DE JACQUES GASTINEAU

On le sait, les maquillages spéciaux, c'est rick Baker, Dick Smith, Chris Tucker et autres Nick Maley. Un domaine à priori quasi-réservé aux anglo-saxons (quelques italiens aussi).
Eh bien en France, une tentative (pleinement réussie) dans ce domaine fait actuellement figure d'événement et mérite largement notre attention.



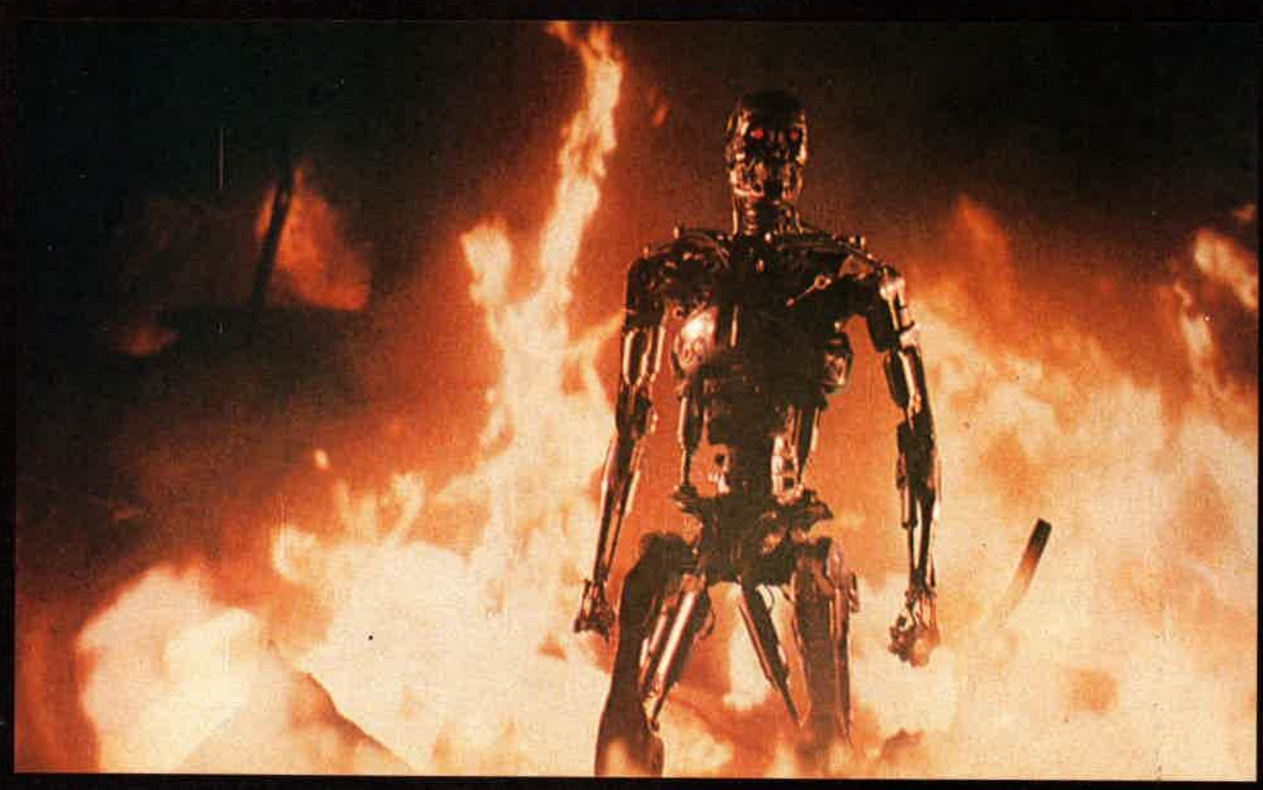
Tête robotisée plus ordinateur. Ci-dessous : prothèse faciale avec animation mécanique des tentacules.

Si le nom de Jacques Gastineau ne vous dit rien, en revanche vous avez certainement eu plus d'une fois une de ses œuvres sous les yeux. Révélé en 1981 par son affiche du Festival de Paris, il a très vite fait montre d'un style d'illustration personnel, immédiatement reconnaissable. Un style qui lui a permis de rehausser par des jaquettes luxueuses des cassettes vidéo au contenu souvent médiocre. L'affiche de cinéma a également fait appel à lui : celle de **Mutant**, et aussi celle (la 2e) du **Dernier Combat** et celle de **Looker**.
L'affiche d'un film, c'est un peu son look, un peu son maquillage. De là à ce que Jacques Gastineau en vienne au maquillage spécial, il n'y avait qu'un pas à franchir. Un pas qui l'a conduit de l'autre côté de la Manche, aux studios EMI près de Londres, sur le plateau du dernier Tobe Hooper, **Life Force** (ex-**Space Vampires,** on vous en reparlera très certainement quand le film arrivera en France), engagé comme concepteur et maquilleur de mannequins par Nick Maley. Après ce petit exploit, il aurait pu se reposer sur ses lauriers. A d'autres... Une idée le hantait : prouver qu'il est possible pour un français, et en France, de réaliser des effets spéciaux de maquillage du niveau de ce qui se fait ailleurs. « Après certaines expériences en Angleterre, je comprends encore moins pourquoi ces techniques resteraient l'exclusivité d'anglais ou d'américains ».
La demande dans ce domaine étant quasi-inexistante sur notre territoire, c'est de son propre chef que Jacques Gastineau a décidé (justement pour convaincre maisons de production, réalisateurs, et publicitaires) de fabriquer la première tête robotisée française.
En fait, par cette tête, et au lieu de faire des créations plus simples du type prothèse, masque, ou maquillage pur, Gastineau a cumulé le plus grand nombre de difficultés à tous les niveaux : création originale au niveau de la conception graphique pour sortir des sempiternels loups-garous ou morts-vivants, maximum de mouvements dans un espace très réduit (une tête), autonomie parfaite du robot (utilisation radio, sans fil ni connexion), et autonomie de mouvements grâce à un ordinateur qui permet de répéter, corriger et restituer une séquence de mouvements donnés.
Deux mois de travail ont été nécessaires pour mener à bien cette entreprise.
C'est le frère de Jacques, Frédéric, ingénieur de haut niveau, qui s'est chargé de la partie électrique, mécanique, électronique, informatique et surtout du logiciel. Jacques s'est occupé de la création de la tête, de sa sculpture, du latex, du moulage, de la peinture, des yeux, des dents et du mécanisme intérieur tandis que perruque et implantation de poils étaient confiés à Josette Forgeot.
« L'utilisation de l'ordinateur n'est pas un gadget. Partant du principe que sur les plateaux anglais ou américains, faire bouger les loups-garous et autres monstres demande beaucoup de personnel, j'ai trouvé intéressant de pouvoir répéter une séquence de mouvements donnés hors tournage et ensuite de la restituer sur le plateau. Bien entendu, grâce aux transmissions radio, on peut intervenir instantanément sur le plateau, à la demande ». Loin d'alourdir l'utilisation du robot, l'ordinateur permet, grâce au logiciel créé par Frédéric Gastineau d'intervenir sur un ou plusieurs cerveaux-moteurs pour les corrections, de façon quasi-instantanée.
Autant dire que cette tête est le fruit d'un travail parfaitement concerté. Et aussi d'un apprentissage minutieux : Jacques Gastineau a précédemment créé dans son atelier bon nombre de créatures de toutes sortes (certaines ayant été présentées à l'occasion de festivals fantastiques). Celle-ci en est l'aboutissement.
Parallèlement à cette tête robotisée, Gastineau a également fabriqué un maquillage facial (à poser donc sur un acteur), dont les tentacules s'animent par commande à distance.
Outre des présentations au public, ces travaux ont d'ores et déjà été montrés à des publicitaires et à des maisons de production. Ils ont paru convaincus et on les comprend.
D'ailleurs, pas la peine de tarir d'éloges sur Jacques Gastineau et sa petite équipe : les illustrations de cet article parlent d'elles-mêmes.

Jean-Michel LONGO



TERMINATOR



Terminator marque une nouvelle étape sanglante dans le film d'action et fait immédiatement songer à ces prédécesseurs de classe que furent les deux **Mad Max, Assaut, New York 1997** et même parfois **La guerre des étoiles** (La première scène, notamment, dans le vaisseau de la princesse). On dénote ici une fascination de l'arme la plus puissante et la plus efficace possibles dans une action où seule existe la loi du plus fort et du plus déterminé. Dire que la visualisation de ce postulat guerrier sait se montrer fascinante montre assez l'habileté du réalisateur qui ne nous laisse jamais souffler et nous emporte malgré nous dans le tumulte de ses images pronant à l'évidence une violence au tout premier degré. C'est une fois de plus la bataille de la raison et de l'instinct où ce dernier l'emporte le plus souvent chez le spectateur non averti. On faisait le même genre de remarques pour des films comme **Mad Max 1** et **2** et la critique n'aura pas fini de les réitérer pour une bande comme **Terminator.**

La question reste de discerner ce qui fait la raison d'être de telles aventures ainsi que ce qui détermine le succès évident de ces dernières. Pour le coup, on peut répondre sûrement que la mise en chantier de tels films répond à une volonté de flatter le goût du spectateur pour une imagerie guerrière qui n'a plus cours en nos sociétés urbanisées (encore que...). La genèse du film se trouve donc dans l'inconscient du spectateur et à de nombreux niveaux. Le phantasme guerrier se porte bien dans une civilisation qui a précisément pour premier principe de devoir le réfréner. S'ajoute à cela une angoisse diffuse d'un nouvel ordre, celle de l'apocalypse. Il faudra même s'attendre à une intensification de cette notion de catastrophe dans une période de fin de millénaire où le nombre 2 000 attire autant qu'il peut inquiéter. Le temps des dangers ponctuels est révolu (guerre froide, conquête spaciale, modernisme urbain, expérience scientifique ou rébellion de la nature) qui nous dispendiaient vaille que vaille notre film catastrophe approprié quand les héros se retrouvaient entiers et tirant profit de la leçon transmise. Cette fois l'attrait du cataclysme s'é-

Réal. : James Cameron. Scén. : James Cameron et Gale Anne Hurd. Phot. : Adam Greenberg. Montage : Mark Goldblatt. Eff. spéciaux : Stan Winston. Dir. Art. : Georges Costello. Décorateur : Joe Rainey. Effets mécaniques du Terminator : Ellis Burman Jr, Bob Williams, Ron Mac Innes. Prod. Exécutifs : John Daly, Derek Gibson. Prod. Hemdale et Pacific Western. Int. : Arnold Schwarzenegger (Terminator), Michael Biehn (Kyle Reese), Linda Hamilton (Sarah Connor), Paul Winfield (Traxler), Lance Henriksen (Vulovich), Bess Motta (Ginger), Earl Boen (Silberman), Dick Miller (armurier), Shawn Schepps (Nancy), Bruce M. Kerner (Sergent), U.S.A. 1984.







tend à la civilisation tout entière, la panique est générale. De tout temps la dégénérescence a accompli son lent travail mais elle ne concernait qu'une ethnie s'étant élevée parmi les autres ; la destruction succédait à l'apogée comme tout ce qui vit et meurt. Mais de nos jours la médiatisation universelle entretient un parallélisme des cultures et les grands blocs connaissent la même culminence à la même période. La catastrophe, si catastrophe il doit y avoir, touchera l'espèce entière avec des chances moindres de retour en arrière.
Terminator, justement, en propose deux, tout aussi destructrices : la guerre nucléaire totale et la révolte de la machine. La première nous est familière, voir les différents scénarios que nous proposent de nombreux films (et notre dossier sur les mondes post-apocalyptiques in Mad Movies 32...) ; la seconde, par contre, ne fut que plus discrètement évoquée **(La guerre des cerveaux, Génération Proteus** ou **War games,** par exemple, en constituaient de sérieux bastions). Le scénario du film, de James Cameron, qu'il co-signa avec Gale Anne Hurd (une ancienne de l'écurie Corman, tout comme lui), envisage la grave question de l'intelligence de l'ordinateur. « Ils sont devenus malins... une nouvelle forme d'intelligence... » nous apprend le dialogue. A tant confier aux machines, celles-ci finissent par se subsistuer à nous. L'homme a inventé la machine, la machine va s'ingénier à réinventer l'homme. Et c'est ce qui se produit en ce début du troisième millénaire où les humains, rescapés d'une terrible guerre nucléaire, ont à lutter contre des super-cerveaux générateurs de fantastiques machines à tuer. Poussant plus loin leurs investigations génétiques et logicielles, ils ont même produit l'arme indestructible : des hommes de chair, mais au squelette métallique, renfermant tous les pouvoirs informatiques : The Terminators. Leur programme c'est l'extinction pure et simple de toute la race humaine.
Et la séquence prégénérique nous montre l'horreur de la situation : des guerriers humains luttant contre des machines de guerre qui écrasent sous elles des milliers de crânes, témoins des batailles passées !
Pourtant l'action ne va pas se dérouler dans ce futur infernal, elle aura lieu à notre époque, dans nos villes, en 1984. C'est que les machines ont eu une idée folle, celle d'envoyer dans le passé une machine à tuer à forme humaine (Arnold Schwarzenegger/le Terminator) dont la mission sera d'abattre la mère des rebelles humains, une certaine Sarah Connor, avant même qu'elle ait eu le temps de lui donner naissance. Il fallait y penser. Le Terminator n'a pas de grandes précisions sur la personne et c'est pourquoi, pratique, il commence à assassiner toutes les « Sarah Connor » de l'annuaire téléphonique. Comme la véritable intéressée ne figure qu'en troisième position, elle a heureusement le temps de se méfier et de se faire identifier d'un allié imprévu : un guerrier venu lui aussi du futur et dépêché par le chef rebelle, John Connor. La folle poursuite va donc pouvoir commencer et toutes les chances ne sont pas du côté des humains.
Terminator délire gentiment sur le paradoxe temporel en nous informant volontiers qu'il existe plusieurs futurs possibles pour une même situation présente. Sans doute la fameuse « Dead zone » dont nous parlait Cronenberg via Stephen King (ou vice-versa). Mais si John Connor ne nait jamais, comment pourra-t-il envoyer un de ses meilleurs lieutenants protéger sa propre mère ? Surtout si l'on apprend entre temps que ce même lieutenant zélé se révèle être en fait son propre père ! Si John Connor vit c'est donc que Sarah Connor l'a bien enfanté et s'il envoit son père (donc), le guerrier, auprès d'elle, c'est davantage pour qu'il puisse naitre, lui, de ce père là que pour la défendre du Terminator qui ne peut pas la tuer réellement puisque nous savons qu'elle lui donnera bien naissance. Vous voyez un peu dans quelle merde on est (on boit un verre et on reprend...). De quoi retourner dans le passé demander quelques éclaircissements à un certain Einstein !
Le meilleur moyen de se conforter c'est encore d'évoquer que si nous n'avons pas encore produit la machine à remonter le temps, les hommes du futur ne l'ont pas inventée non plus car, dans ce cas, nous les aurions déjà vus venir nous faire la causette. Comme quoi **Terminator** est bien un film fantastique. A moins, encore, que notre propre futur soit précisément l'apocalypse et alors il devient prophétique.
Délire pour délire, on peut se laisser porter par cette aventure impossible où ce bon vieil Arnold trouve exactement le rôle à sa mesure. Son jeu moyen fait ici merveille car précisément il n'a pas à jouer. Il est la machine à tuer qui renverse tout sur son passage : portes, vitres, voitures, policiers, il détruit tout ne visant qu'à un seul but : sa mission meurtrière. Il est la bête sauvage débarquée nue à notre époque et qui ne pense plus qu'à tuer. Le parallèle est d'ailleurs tentant avec son incarnation de Conan où il ne déploie guère plus de psychologie. Et c'est cette linéarité d'intention qui fait de **Terminator** un vrai western moderne où les gentils humains ont à se défendre des méchants mécaniques et où le bon droit nous apparait immédiatement







repose essentiellement sur le rythme infernal que James Cameron confère à son œuvre, les rares pauses ne servant au tout début qu'à expliquer l'action et faisant d'autant mieux redouter l'intervention de la machine à tuer. On dirait que la leçon de Miller a porté ses fruits tant l'identification à ses films se retrouve dans le récit.

Au niveau des effets spéciaux, Stan Winston a fait des merveilles et particulièrement sur le personnage du Terminator qu'il se complait à triturer de toutes les façons. On connaîtra mieux Stan Winston puisque nous allons lui consacrer un article circonstancié dès le prochain numéro. En attendant il nous suffit de savoir qu'il s'est occupé des effets de **The Wiz,** du **Droit de tuer, Réincarnations, L'Emprise, Starman** (voir dans ce numéro) et qu'il a même collaboré à certains effets de **The Thing.** Ici il a particulièrement fignolé l'auto-opération du Terminator sur son bras, lequel bouge encore les doigts tandis qu'il répare à vif des nerfs métalliques endommagés et, dans la même scène, lorsqu'il retire l'un de ses yeux et que nous apparaît alors son orbite ne contenant plus que des systèmes optiques informatisés. Pour la séquence finale il construisit le buste du Terminator, réduit alors à une armature métallique. Pour les plans d'ensemble la créature s'animait image par image.

On sort du film considérablement secoué d'autant que le réalisateur n'a pris aucune distance vis-à-vis de son œuvre. Il fonce et on participe pleinement. Refusant l'alibi de la caricature, de la satire politique ou les simples effets d'humour (ou lorsqu'ils existent on les trouve particulièrement grinçants : la voiture qui écrase le jouet d'enfant ou l'adolescente du futur qui regarde fixement l'écran d'une télévision en train de brûler), il joue le jeu du film d'action qui déménage et dérange tout à fois.

On ne saurait trop accorder une valeur qualitative à une telle expérience. Le propos du récit n'est pas de dénoncer la violence ni de l'expliquer (voir, à cet effet, le merveilleux travail de **Rollerball).** La politique n'a d'ailleurs rien à faire là-dedans (seule la police est mis en scène et n'interviendra que discrètement) et Cameron ne s'est pas servi du futur pour fustiger notre propre présent. On aurait par exemple aimé connaître le scénario de la prise de pouvoirs par les machines (comme ce fut le cas dans **La planète des singes). Terminator** n'est qu'une œuvre de pure action qui cherche et parvient à nous tenir accrochés au fauteuil le temps de sa projection. A ce seul niveau le but est parfaitement atteint.

Jean-Pierre PUTTERS

sans que nous perdions du temps à réfléchir. Le pauvre Arnold, qui se détériore au fil de l'action, connaitra un vrai retour aux sources dans la dernière scène alors qu'il ne subsite plus de lui qu'une simple carcasse métallique, d'ailleurs toujours aussi dangereuse. La leçon du psycho-killer a porté ses fruits et il se relèvera toujours après la chute, alors même qu'on commence à respirer, tel un Yull Brynner tout droit sorti de **Mondwest.**

La magie d'un tel spectacle







OUT OF ORDER

En dérangement. Rfa. 1984. Réal. : Carl Schenkel. Scén. : Carl Schenkel et Frank Göhre. Ph. : Jacques Steyn. Déc. : Toni Lüdi. Mont. : Norbert Herzner. Mus. : Jacques Zwart. Prod. : Thomas Schühly et Matthias Deyle. Pr. : Laura Film, Mustoskop Film, Dieter Geissler Film Production. 90 mn. Avec : Renée Soutendijk, Götz George, Wolfang Kieling, Hannes Jaenicke,...

Thriller à l'américaine, **Out of order** est un film allemand tourné par un réalisateur suisse.
Le principe : dans un immeuble moderne, un soir, une panne d'ascenseur. Résultat : pour reprendre une phrase du dialogue, « 4 personnes dans 6 m2 ». Confrontation.
L'astuce du scénario, c'est de dessiner la cellule familiale à travers les 4 personnages en question : un vieux fonctionnaire (grand-père), un cadre d'âge mûr (père), son ex-amie (mère), un loubard désabusé (fils). Et la question, c'est de savoir où en est la société (et donc la famille) aujourd'hui. La réponse est simple : pas plus avancée qu'hier, pas moins que demain. Les fils veulent toujours tuer leur père et baiser leur mère. Et au bout du compte, le moteur reste le même de génération en génération : la valise pleine de billets, autrement dit, le pouvoir.
Le metteur en scène Carl Schenkel aurait pu tomber dans le piège, la tête la première dans la cage de son ascenseur : faire usage de sa caméra comme d'un microscope, filmer les gens comme si c'était des insectes. Se prendre pour Dieu. Grâce lui en soit rendue, il ne l'a pas fait.



Exercice de style, mais pas seulement. La nervosité du montage renvoie à celle des caractères, la tension des plans à celle des conflits. Carl Schenkel joue le jeu : un jeu de suspense parfois gratuit, mais jamais superficiel. Un jeu à base de regards et d'écoutes. Et puis le risque d'un jeu avec l'implication du spectateur dans la fiction : le processus d'identification nous balade de personnage en personnage au fur et à mesure des retournements de situation. Pour finalement nous remettre à notre place, dans un fauteuil face à l'écran, un peu désemparés tandis que la lumière se rallume dans la salle.
Tout ça pour dire que **Out of order** mérite d'être vu.

Jean-Michel LONGO





L'AUBE ROUGE

Réal. : John Milius. Prod. : Buzz Feitshans et Bary Beckerman. Scén. : Kevin Reynolds et John Milius. D'après une histoire de Kevin Reynolds. Prod. Exéc. : Sidney Beckerman. Mus. : Basil Poledouris. Photo : Ric Waite. Chef Décorateur : Jackson de Govia. Mont. : Thom Noble. Int. : Patrick Swayze (Jed), C.Thomas Howell (Robert), Lea Thompson (Erica), Charlie Sheen (Matt), Darren Dalton (Daryl), Jennifer Grey (Toni), Brad Savage (Danny), Doug Toby (Aardvark), Ben Johson (Mason), Hary Dean Stanton (M.Eckert) Ron O'Neal (Col. Ernesto Bella), William Smith (Strelnikov), Vladex Sheybal (Bratchenko), Powers Boothe (Andy).

L'Aube rouge est pour John Milius le film tant attendu dans lequel il peut enfin exprimer toutes ses idées et ses convictions sur la place de l'homme dans la nature et face à ses semblables. A vrai dire, on savait déjà à quoi s'en tenir car sa carrière permet de discerner clairement bon nombre des éléments constitutifs de son idéologie. Milius est un barbare ; ce n'est pas une insulte mais un constat. En prônant la grandeur du guerrier, la noblesse du combat et la défense de son patrimoine au point d'affectionner l'ivresse que lui procure la vision d'un champ de bataille, Milius tourne le dos à l'homme civilisé. Seule la guerre peut en 1985 assouvir ses fantasmes ; Après **Apocalypse Now** dont il est scénariste, Milius délaisse le Vietnam pour nous asséner une invasion des U.S.A. par les soviétiques. Il est à noter que le producteur Buzz Feitshans est également celui de **Rambo,** de **Conan le Barbare** et de **Retour vers l'Enfer,** ce qui explique beaucoup de choses.
En situant l'action de **L'Aube rouge** en plein Colorado, dans le cadre restreint d'une petite ville isolée et de ses environs, Milius fait appel à l'Amérique profonde, celle où il fait bon vivre et dont les habitants n'hésiteraient pas un instant à prendre les armes pour préserver leurs intérêts. Une manière opportune d'étayer son scénario par un certain réalisme auquel il imprime avec peu de finesse des composantes personnelles. La sauvegarde des valeurs traditionnelles et le patriotisme sont d'autant mieux loués s'ils sont pleinement assumés par ce qui représente l'espoir de la nation : la jeunesse. Ainsi les héros du film ne sont autres que six jeunes lycéens, bien déterminés à lutter, qui organisent une guérilla monstre contre les troupes soviétiques. Se joignent à eux deux jeunes filles et un pilote de l'US Airforce. Ce dernier les renseigne sur la tournure du conflit ; A part quelques missiles nucléaires, ce sont essentiellement des armes classiques qui ont été utilisées. Quant à l'Europe, elle ne s'est pas donnée la peine d'intervenir ! On imagine aisément que pour John Milius l'Europe (La France) n'est plus ce qu'elle devrait être depuis 1981...
Très vite le scénario révèle de nombreuses invraisemblances que ne rachètent pas des dialogues d'un haut crétinisme. Le schéma narratif est d'autant plus primaire qu'il est comparable à celui des films de justiciers ; On présente l'ennemi comme particulièrement cruel et malfaisant de façon à se

convaincre de son bon droit et consécutivement à légitimer des représailles saignantes.
L'armée soviétique réduite à une bande d'ahuris instaure la terreur dans la bourgade, transforme le drive-in en camp de rééducation et nos jeunes américains de défourailler sur tout ce qui a odeur de vodka à grand renfort de fanatisme et de pertes humaines ; Les vieux cons contre les jeunes cons...A trop vouloir en faire, Milius s'englue dans la roublardise, la démagogie et l'allégorie bêtifiante. **L'Aube rouge** ne laisse aucun survivant parmi ces jeunes guerriers, ils ont été jusqu'au bout des idées qu'on leur a inculquées...
Ceci dit les scènes d'action sont rondement menées, alors si ça vous chante...

Michel PRATI



ELEMENT OF CRIME

ELEMENT OF CRIME.
1984. Danemark.
Prod. : Per Holst Filmproduktion
Réal. : Lars Von Trier.
Sc. : Lars Von Trier & Niels Vorsel.
Ph. : Tom Elling
Mont. : Thomas Gislason
Mus. : Bo Holten.
Int. : Michael Elphick (Fischer), Me Me Lei (Kim), Esmond Knight (Osborne), Jerold Wells (Kramer), et Preben Lerdorff Rye, Astrid Henning-Jensen, Ghota Andersen.
Durée : 104 min.
Couleurs / 35 mm.
Dist. : Forum Distribution.

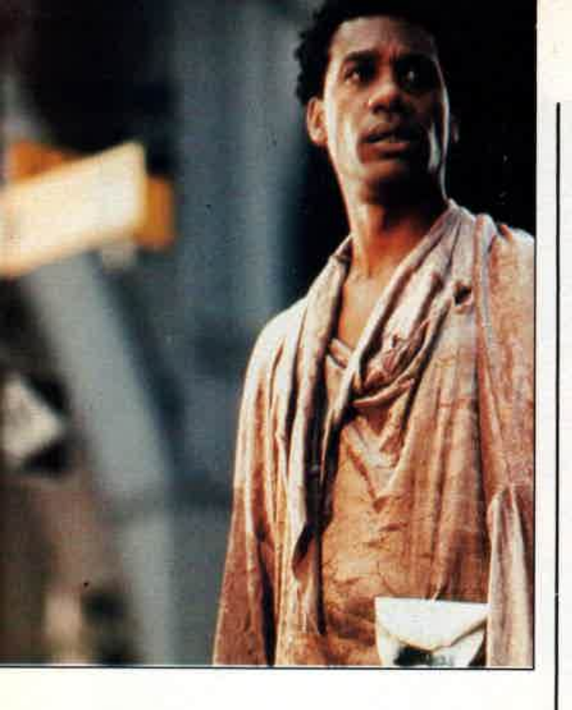
Sous ce titre assez abscons, qu'on pourrait un peu hâtivement interpréter comme signifiant le mobile d'un meurtre ou encore la preuve nécessaire pour inculper un assassin, se dissimule en fait l'appelation d'un ouvrage traitant de l'approche du comportement criminel. Autrement dit, une méthode destinée à améliorer la préhension de l'acte criminel, et dont les préceptes visent à l'identification par celui qui mène l'enquête, à la personnalité du tueur recherché. Une expérience en fait assez dangereuse pour celui qui s'y essaye, car comprendre « de l'intérieur » ce qui pousse tel individu à agir, c'est courir le risque d'endosser des pulsions profondes dont on se croyait protégé et de les faire siennes, de les assumer jusqu'au bout, et de se découvrir une autre personnalité enfouie jusqu'alors. Un cheminement psychologique dont le cinéma policier contemporain a fait, selon diverses variations, un de ses chevaux de bataille : qu'on se souvienne simplement du magistral **Cruising** de W. Friedkin dans lequel Al Pacino passait de « l'autre bord », ou bien récemment Clint Eastwood évoluant en un équilibre précaire sur **La corde raide. Element of Crime** est donc le récit d'une dérive ; celle narrée par Fischer, le policier qui a décidé de traquer le tueur de petites filles (on pense évidemment à **M. le Maudit** de Fritz Lang) en reconstituant son itinéraire physique et psychologique. Dérive du corps et de l'esprit, donc — et dérive, dans le sens de déviation, prend ici une profonde double signification — pour un puzzle géométrique passé/présent, qui au fil de la narration de l'enquête, rassemble ses éléments épars, bribes de souvenirs revécus pour le spectateur. Après « l'autopsie d'un meurtre », on peut ici parler véritablement de la « topographie d'un crime », titre qui aurait d'ailleurs bien sied au film.
A quelle époque exacte se déroule **Element of Crime ?** Nul ne pourra répondre à cette question facultative. Peut-être bien dans un futur proche, au climat complètement détraqué par suite du bouleversement de l'équilibre naturel. Résultat d'un affrontement nucléaire ? L'incroyable décorum post-atomique noyé sous les trombes d'eau le laisse à penser. Une nuit éternelle apparemment, avec un soleil qui n'en finit pas de « tomber en morceaux ».
Inutile de nier qu'au-delà de son thème de polar sordide, on se souviendra d' **Element of Crime** pour le choc visuel constant qu'il procure. L'esthétique conçue par Lars Von Trier se nourrit de deux champs d'exploration : la matière et l'espace. La matière sous tous ses aspects : la chair, le métal, le bois, le verre, etc...et surtout bien sûr l'eau omniprésente qui détrempe tout, désagrège les habitations, pourrit les fondements et unit le décor en un cloaque boueux généralisé. De la carcasse en décomposition du cheval qu'on repêche, aux enchevêtrements de poutres dans l'eau, en passant par les amoncellements de charbon, les bibliothèques inondées et pourrissantes, les entrepôts désaffectés jonchés de bouteilles, etc, Lars Von Trier a essayé comme il le dit lui-même, de faire du « beau » avec du « laid ». Une démarche qui le relie avec une certaine nouvelle culture « industrielle » (qui a produit en musique des groupes monstres tels Throbbing gristle ou Cabaret Voltaire, assurément ce qui est arrivé de plus intéressant en rock(?) musique cette dernière décennie, n'en déplaise aux tenants du rock pur et dur...et sans innovation).
Dans ce labyrinthe inextricable aux écroulements surréalistes, la caméra fouille, quadrille, rampe ou survole pour aller chercher la beauté là où on s'y attend le moins, et pour s'immobiliser dans des plans vertigineux atteignant parfois à une poésie grandiose : la « croisière » méditative de Fischer allongé sur un radeau sous une pluie battante ; ou encore, sa veille au bord d'un mur immense d'où l'eau s'écoule dans le vide. Deux exemples parmi beaucoup d'autres images tout à fait étonnantes dont le film regorge. L'abondance de plans souvent très travaillés dans lesquels viennent s'interposer entre les personnages filmés et la caméra de nombreuses barrières (grillages, vitres, reflets dans les miroirs ou dans l'eau) accentue le climat étouffant provoqué par les couleurs à dominante jaune, perçée parfois seulement de violents néons bleus. Une ambiance claustrosphobique et moite que les ventilateurs vétustes ont bien du mal à dissiper. Et lorsque la rumeur lointaine d'une mélopée orientale filtre à travers les murs du bordel où enquête Fischer, la fascination fait alors place à l'envoûtement total ; et Lars Von Trier d'apparaître comme un nouveau génie (en un seul film) du cinéma. Pourvu que le 7e art ne nous le bouffe pas comme il y est parvenu avec David Lynch.

Denis TREHIN

BROTHER (BROTHER FROM ANOTHER PLANET)

1983. USA.
Réal : John Sayles.
Scé : John Sayles.
Prod : Peggy Rajski et Maggie Renzi.
Photo : Ernest Dickerson.
Avec : Joe Morton (Brother), Rosana Carter, Ray Ramirez, Peter Richardson et John Sayles.

Un extraterrestre noir (sublime Joe Morton), poursuivi par deux immondes flics ratonneurs de l'espace, atterrit en catastrophe dans un quartier black de New York. En effleurant de ses mains les murs lézardés de ces quartiers pourris par le spleen, il entend l'écho des milliers de déracinés



qui sont passés avant lui. Le pauvre Brother, complètement largué dans cet univers sordide, est recueilli au sein d'un bistrot par un trio de potes hilarants. Le patron du bar se rend compte que ce personnage bizarre peut réparer un jeu vidéo par le simple contact de ses mains.
Aussitôt vu, aussitôt embauché, au noir il va sans dire ; Brother est promu réparateur magicien de ces bidules électroniques. C'est d'ailleurs à peu près le seul truc « heureux » qui lui arrivera dans cette bande. Tout au long de son périple initiatique, l'extraterrestre va découvrir qu'il est tombé de Charybde en Scylla. En échappant à ses chasseurs de prime, il va apprendre le racisme du quotidien, la dépendance sociale des jeunes accros à la poudre, la saloperie revancharde et puante des flics, bref, le vrai sens de la vie pour un noir qui vit dans une ville blanchie : faire où on lui dit de faire et fermer sa sale gueule.
Brother déambule dans cette poubelle géante qui renifle la défonce désespérée et la mort lente. Ahuri, il ne comprend pas tout de suite pourquoi un gamin s'écroule dans les détritus, mort une shooteuse dans les veines. Alors, il prend la seringue et s'injecte le reste. En tuant le dealer qui fournissait le gamin, il ne sait pas que mille autres surgiront avec leurs sachets de merde. Sans oublier les deux policiers qui le poursuivent, dont la démarche hallucinante accentue l'imbécilité (l'un deux est incarné par John Sayles).
Brother vivra tout de même une histoire d'amour avec une chanteuse (noire, il va sans dire). Après avoir visité un musée consacré à l'histoire du métro New Yorkais, il se réfugiera dans les rames de la ville avec d'autres potes qui préfèrent la liberté du bas à la crasse du haut. Le regard étonnamment perdu de ce noir venu des espaces, nous accuse alors terriblement avant de disparaître dans un wagon qui s'éloigne.
« BROTHER FROM ANOTHER PLANET » est le quatrième long métrage de John Sayles, qui a fait ses classes en scénarisant les estimables produits que sont « PIRANHA », « BATTLE BEYOND THE STARS » et « THE HOWLING ». Poésie lyrique et cruel constat social sont les deux thèmes principaux de la bande. Car c'est bien le sous-prolétariat noir que Sayles veut nous raconter, avec toute sa hantise et sa crainte du blues urbain. Putes déjantées, mac craignos, poudres dégueulasses, flics fachos, c'est à croire que toute la lie de l'humanité se retrouve au fond d'une seringue crasseuse. Le regard qui émane de Brother multiplie ses souffrances dans la mesure où le metteur en scène lui fait découvrir ce que nous connaissons déjà.
John Sayles évite tous les poncifs antiracistes du genre et son héros qui porte littéralement le film l'aide à construire une oeuvre touchante, atrocément accusatrice, qui est déjà devenue un objet de culte aux USA. On est loin des larmes hypocrites de « THE ELEPHANT MAN ». Içi, Sayles filme la tristesse comme on chiale, un point c'est tout. David Lynch ferait bien d'y réfléchir car un éléphant, ça trompe énormément.

Pierre PATTIN

LADY HAWKE, LA FEMME DE LA NUIT

(Lady Hawke)
USA-Italie 1984
Réal. : Richard Donner
Scé. : Edward Khmara, Michaël Thomas et Tom Mankiewicz d'après un sujet original de Edward Khmara.
Dir. Photo. : Vittorio Storaro
Mus. : Andrew Powell, produite par Alan Parsons.
Dir. Art. : Giovanni Natalucci
Prod. : Richard Donner et Lauren Shuler pour Twentieth Century-Fox
Int. : Rutger Hauer, Michelle Pfeiffer, Matthew Broderick, Leo McKern, John Wood, Ken Hutchinson...
Durée : 1 h 57 mm
Dist. : Twentieth Century-Fox

Lady Hawke n'entretient que peu de rapports avec **Conan** et Cie. Il s'agit d'un conte médiéval fidèle à une imagerie d'Epinal où le fracas des épées prévaut. Et bien sûr, ce type de tableau abonde mais **Lady Hawke** est avant tout une histoire d'amour, une édifiante love story entre un noble chevalier (loup de nuit) et sa belle promise (femme de nuit, faucon de jour), couple singulier victime du sort jeté par un évêque diabolique, figure pieuse en apparence. C'est tout simplement cet aspect intimiste que Richard Donner a privilégié, laissant pour compte les effets-spéciaux de transformations d'ailleurs tout en suggestion (dans un plan unique, le cinéaste montre Rutger Hauer courant, disparaissant dans une aspérité du relief d'où ressort le loup !). Quelques excès de romantisme fluet témoignent de cette volonté que Donner avait déjà inculqué à son **Superman** (on se souvient particulièrement du vol nocturne du super-héros sur Métropolis). Des violons, une mélodie douce soulignent à gros traits la passion qui unit le couple vedette. Paradoxalement, le compositeur oublie tout classicisme lors des chevauchées, des affrontements accompagnés d'une partition résolument moderne qui amplifie l'impact des images, les rajeunit et leur confère vitalité et même une espèce de lyrisme désordonné, braillard. Décapé et mis au goût du jour (Pardon, à l'oreille d'aujourd'hui !), ces séquences gagnent en spectaculaire, en force, qualités acquises par le choix de cette musique qui aura suffi à faire voir autrement des figures antédiluviennes. On avait bien accepté du Strauss allié aux espaces inter-stellaires, du Vivaldi sur une opération chirurgicale. Alors pourquoi pas l'inverse ? Moins novateur se montre **Lady Hawke** au niveau des sentiments exprimés. Outre l'amour ce sont toujours les sacro-saintes valeurs du film de chevalerie : loyauté, honneur, générosité et finalement la juste et justifiée vengeance qui interviendra après un duel fort long et éprouvant entre le héros (qu'on peut nommer Lord Wolf) et le plus cruel sbire du prélat satanique... Loyauté, honneur étaient aussi les ressorts principaux des **Chevaliers De La Table Ronde** et autre **Ivanhoé** dont **Lady Hawke** se réclame davantage que des films de John Milius, Coscarelli...

LADY HAWKE, LA FEMME DE LA NUIT (Rutger Hauer).





A quelques filtres multicolores près appliqués sur le bleu du ciel, s'y retrouvent les mêmes châteaux, en ruine ou non, des costumes seyants avant d'être historiques. Quelques irrégularités dans **Lady Hawke** toutefois : l'arme dont se sert fréquemment Rutger Hauer, une arbalète à double arc ! Un véritable gadget de western-spaghetti manipulé par un homme tout de noir vêtu qui, dans l'utilisation qui est faite de sa silhouette (sur fond d'horizon, de soleil couchant...) ne va pas sans rappeler les tragiques autant que fantômatiques images des Django. Les connivences de **Lady Hawke** avec le cinéma des descendants de Leone se limitent à cette seule mise en parallèle n'en déplaise à quelques nostalgiques du début des seventees. De plus, le film semble avoir été réalisé en décors naturels quelque part aux abords de la Méditerranée !

Malgré son évidente parenté avec les œuvres des Richard Thorpe, **Lady Hawke** se base sur un postulat fantastique : le mythe de la lycanthropie tout juste effleuré d'ailleurs puisque au loup pourait être subrogé n'importe quel autre prédateur à poils. A plumes, les scénaristes ont voulu la métamorphose animale de Michelle Pfeiffer. Féminité facilement décelable auquelle se rajoutent le magnétisme, la séduction et le mystère de ses transformations nocturnes. **Lady Hawke,** la femme de la nuit ou **Lady Night,** compagne ailée du jour. Finalement les deux amants se retrouveront homme et femme lors d'un joli happy-end. « ... Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants... » dit la légende.

Marc TOULLEC

ONDE DE CHOC (BLIND DATE)

1983. USA.
Réal et prod :
Nico Mastorakis.
Scé : Nico Mastorakis et Fred Perry.
Mus : Stanley Myers et John Kongos.
Dist : Eurogroup Film Paris.
Avec : Joseph Bottoms, Kristie Alley, James Daughton, Lana Clarkson et Keir Dullea.

Un jeune américain, John, vit à Athènes pour des raisons professionnelles. Dans cette ville, depuis plusieurs semaines, sévit un criminel qui endort ses victimes pour les découper (Keir Dullea) lui propose de servir de cobaye pour une nouvelle expérience. Relié à un micro-ordinateur de type « sonar », john pourra visualiser le monde comme un jeu vidéo. Il va alors être le témoin d'un nouveau crime commis par le maniaque.

Quoi de plus réjouissant pour un aveugle que de jouer les voyeurs ? Allez voir le film et vous saurez que l'élément le plus intéressant du film est bien l'utilisation révolutionnaire du gadget Vidéo. Car pour le reste, c'est pas folichon. Les séquences qui font appel à la «seconde vue » en question louchent fastidieusement sur le look vidéo de « TRON » et « THE LAST STARFIGHTER », bien qu'utilisés de manière différente, quant au personnage du tueur proprement dit, pissokiller fade et constipé, il ressemble à une palotte copie du maniaque hystéro qui irradiait « X RAY », la désopilante parodie de Boaz Davidson. Il aurait bien sûr fallu plus de punch et de folie chez ce psychopathe qui prend son pied en découpant les doudounes de ces dames.

Malgré tout, l'ensemble reste sympathique, assez bien réalisé et correctement photographié. Les jeunes femmes qui évoluent devant la caméra sont belles et fétichos à souhait. Le héros, lui, fait ce qu'il peut pour sauver sa copine du carnage, d'autant plus que celle-ci a été jadis traumatisée par un viol. En toute rigueur, elle aurait mieux fait d'incarner elle-même le tueur. Les scénaristes en ont décidé autrement, et ont fait leur possible pour justifier pendant une heure vingt-cinq l'apparition éclair de Keir Dullea.

Pierre PATTIN

LES GRIFFES DE LA NUIT

USA. 100 mn 1984
Mise en scène et scén. : Wes Craven. Prod. : Robert Shaye et Sara Risher. Prod. exéc. : Stanley Dudelson et Joseph Wolf. Mus. : Charles Bernstein. Montage : Rick Shaine. Photo : Jacques Haitkin. Dir. art. : Greg. Fonseca. Effets spéciaux mécanique : Jim Doyle et Theatrical Engines Inc. Effets spéciaux de maquillage : David Miller. Effets spéciaux optiques : Cinema Research. Int. : John Saxon, Ronee Blakely, Amanda Wyss.

Avec **La Ferme de la Terreur,** Wes craven avait démontré qu'il pouvait mettre en scène une œuvre de fantastique pur toute aussi terrifiante que ses films sur la violence, **La colline a des yeux** et **La dernière maison sur la gauche** qui avaient fait sa renommée. **Les Griffes de la Nuit** qu'il voulait tourner depuis plusieurs années fait appel au rêve, un élément prépondérant de certaines productions récentes **(Company of Wolves, Dreamscape...).** Mais avec Wes Craven, le rêve tourne bien vite au cauchemar le plus traumatisant ; Le sommeil de jeunes adolescents est perturbé par un tueur à l'aspect repoussant qui cherche à les exterminer un à un. Quand ils ont la chance de se réveiller à temps, ils portent sur eux les traces bien réelles de l'agression. Sur cette idée de base, Wes Craven multiplie les visions d'horreur qu'il mène à leur paroxysme lors du final. La surenchère dans l'épouvante et l'originalité caractérisent ces **Griffes de la Nuit** où l'on retrouve le savoir faire de l'auteur et aussi ses manies ; Le fantastique renoue ici avec l'irrationnel et l'inconnu que renforce un climat malsain déjà présent dans **La Ferme de la Terreur.** Le tueur, Fred Krueger, personnifie le mal et appartient à une dimension immatérielle, à un niveau mal connu dans lequel il se cache et dont il tire un avantage certain sur ses victimes qui se livrent à lui dès leur sommeil. De son côté, l'héroïne, Nancy (Heather Langenkamp, vue dans **The Outsiders** et **Rusty James)** paraît bien frêle et échappe de justesse aux attaques particulièrement violentes de Krueger. Il est intéressant de noter que l'action se déroule dans le cadre d'une petite ville comparable à celles des productions Spielberg **(E.T., Poltergeist, Gremlins, C.E.3.K.)** mais là le fantastique se fait plus grave, plus implacable, plus subversif. C'est ce qui détermine le ton des films de Wes Craven où l'usage de certains poncifs est acceptable dans la mesure où ils retrouvent leur sens d'origine.

Le mystère et l'incongru sont à l'honneur dans cette quête d'un fantastique innovateur, telle cette volaille qui jaillit de la tombe dans **La Ferme de la Terreur** ou cette brebie qui terrorise Tina dans **Les Griffes de la Nuit.** De la même façon, à travers ces deux films, (le crucifix) est réduit à l'état d'accessoire représentatif d'un mysticisme et d'un fanatisme aux allures païennes, qui se révèle totalement inutile face au mal. Si dans un premier temps les victimes de l'Incubus et de Fred Krueger ont un comportement qui va à l'encontre de certains principes religieux (libération des mœurs), les victimes suivantes quant à elles ne répondent plus du tout à ce principe. Ce qui confère à l'abomination un statut savoureux de péril aveugle libéré des critères établis de la morale traditionnelle et reléguant avec bonheur la religion à un folklore dépassé. Ce que Krueger traduit avec ironie par l'assimilation de la force à l'être suprême quand il se dit être Dieu. A l'intensité horrifique des scènes de cauchemar (On pense à celles du **Loup Garou de Londres)** comme l'apparition de Tina ensanglantée dans le linceul de plastique, s'associent plusieurs possibilités de représentation de ces rêves.

Selon le principe que la victime ne peut-être assassinée que pendant son sommeil, Wes Craven impose l'impact émotionnel par la perception diversifiée des méfaits de Krueger ; Si le meurtre de Tina est vu depuis la réalité pour mieux mettre en valeur l'usage de cette fameuse pièce tour-

nante, le spectateur est plongé le plus souvent dans les rêves tourmentés de Nancy avec laquelle il partage la peur. La subtilité demeure avec l'amalgame de deux rêves, celui de Nancy et celui de Glen lors de la mort par pendaison de ce dernier. Le sommeil permettant l'incursion de Nancy dans l'univers de Krueger, les données vont être inversées quand la jeune fille va attirer le monstre dans le monde réel. La lutte devient alors moins inégale et la question à se poser est de savoir si Krueger peut être neutralisé en dehors du songe. La fin sous forme d'effet choc répond à cette question et diminue d'autant la rigueur et la force du film qui n'avait jusque là montré aucune faiblesse. Cette conclusion décevante retire aux **Griffes de la Nuit** l'appelation de chef-d'œuvre mais ne remet pas en cause la reconnaissanc de Wes Craven comme un réalisateur de grand talent. Le jury du treizième festival d'Avoriaz ne s'y est pas trompé en lui remettant le prix de la critique.

Michel PRATI



L'AMULETTE D'OGUM

(O amuleto de Ogum)
Brésil 1974
Réalisation : Nelson Pereira Dos Santos
Scénario : Nelson Pereira Dos Santo et Francisco Santos
Images : Helio Silva, Nelson Pereira Dos Santos et José Calvacanti
Musique : Jard's Macale
Production : Regina Filmes/Embrafilme
Distribution : La Médiathèque des Trois Mondes
Avec : Jofre Soares, Annecy Rocha, Ney Santana, Maria Ribeiro, Emanuel Calvacanti...
1 h 50 mm

Pris à parti par trois voyous un aveugle conte sous la menace une histoire où réglements de comptes entre gangs rivaux et supersfitions populaires se mêlent étroitement.

Difficile à situer cette **Amulette D'Ogum.** Entre le cinéma « novo » et le polar à l'américain sans doute. Encore s'y ajoute t'jl un pendentif magique qui imperméabilise le corps des balles. Beaucoup de folklore également surtout lors des séquences d'initiation dans lesquelles chants, danses sont restitués de façon quasi-documentaire. Pour le reste **L'Amulette D'Ogum** déroute de par une violence extrême à la limite de la gratuité totale, de la provocation même : deux tueurs viennent capturer un gosse à l'école afin de le torturer ensuite, une des victimes d'un des nombreux carnages du film, figé dans la mort un verre à la main, est précipité au sol avec un commentaire du genre «couché le macchabée ! »... N'oublions pas non plus ce tueur criblant de balles l'homme qui aura par mégarde laisser choir son assiette sur lui ou encore ce final délirant où les deux adversaires reçoivent une quantité fort appréciable de projectiles. Dommage que le metteur en scène ait trop peu accentué ce côté farce, préférant illustrer l'intrigue policière souvent confuse mais néanmoins menée à un rythme allègre. La principale faiblesse demeure toutefois le manque d'envergure de son héros, pourtant doté du « corps fermé », personnage anonyme, transparent et en fin de compte antipathique. Il aurait été déplacé d'en faire une espèce de « terminator » sans doute mais son caractère neutre et effacé, son manque d'assurance desservent l'attachement que le public aurait pu manifester envers le film. Plus haut en couleurs est le personnage du parrain local, tueur impitoyable qui lors d'une scène cocasse énonce « personne ne m'aime ! »...

A mettre aussi à l'actif de **L'Amulette D'Ogum** un dénouement facétieux et cruel, sanglant et musical. Une curiosité.

Marc TOULLEC

APOCALYPSE DANS L'OCEAN ROUGE

(Shark, rosso nell'océano)
Italie-France 1984
Réalisation : John M. Old Jr. (alias Lamberto Bava)
Scénario : Lewis Coates (alias Luigi Cozzi) et Martin Dolman (alias Sergio Martino)
Production : National Cinématographica/Nuova Cinématographica Filmes/Les Films Du Griffon
Distribution : Les Films Jacques Leitienne
Avec : Michaël Sopkiw, Valentine Monnier, Dagmar Lassander, Gianni Garko, William Berger, Iris Peynado, Cinzia De Ponti...
1 h 30 mm
Annoncé sous le titre **Le Monstre De L'Océan Rouge.**

Le danger vient de la mer. Encore et toujours dans une histoire absolument inintéressante dans laquelle un monstre, vaguement préhistorique, fait quelques victimes avant de se faire piéger par quelques gros malins qui ont vu la série des **Jaws.** Inutile donc de préciser que le moindre rebondissement de l'action se laisse détecter longtemps à l'avance, que le message écolo-rétrograde de rigueur est appliqué en guise de morale... Le pire dans cette production d'une banalité sans nom est que rien ne vient transgresser une suite de péripéties mille fois vues, surtout pas une mise en scène du niveau médiocre d'un téléfilm américain moyen, encore moins des images



A gauche : LES GRIFFES DE LA NUIT. Ci-dessus : L'AMULETTE D'OGUM.

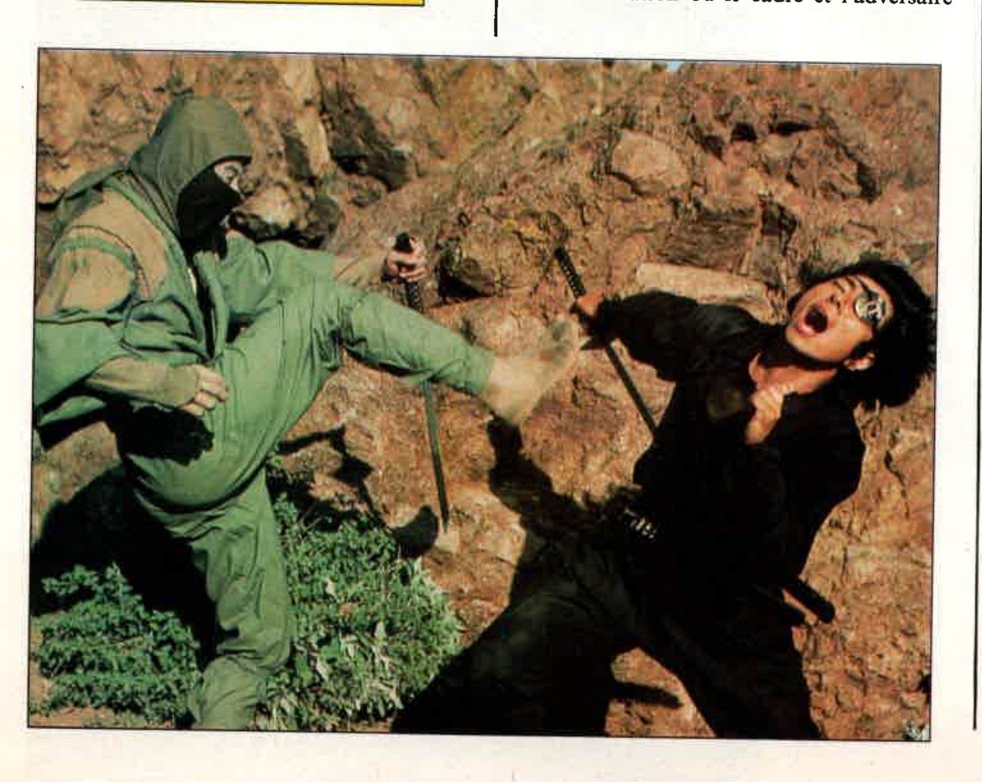
standardisées et l'inconsistance des personnages échangeant des propos idiots à longueur de bobines... On savait que Lamberto Bava n'était pas une lumière en matière de cinéma mais, là avouons que tous les espoirs suscités pour sa collaboration à **Shock** et les quelques qualités de **Macabro** fondent comme glace au soleil dès le générique. Absente toute folie, tout humour, toute violence un tant soit peu hors des normes familiales... De la première à la dernière minute règne la routine. Le monstre de service a beau être relativement crédible, rien n'y fait ! Ce n'est même pas franchement ennuyeux, ni filmé avec les pieds. On a tout simplement l'impression d'avoir visionné un fantôme de film, un ectoplasme cinématographique qui pourrait aussi se titrer **Le Monstre De L'Océan Noir** ou encore **Terreur Sur La Mer Verte.** Optons pour **... Océan De Banalité !**
Reste à verser quelques chaudes larmes sur un cinéma populaire italien qui se meurt, cherchant un regain de vitalité en tirant sur des cordes déjà bien usées.

Marc TOULLEC

NINJA III THE DOMINATION

NINJA III – THE DOMINATION
USA 1984
Cannon Group, Inc.
Director : Sam Firstenberg.
Producers : Menahem Golan and Yorum Globus.
Screenplay : James R. Silke.
Director of Photography : Hanania Baer.
Special Effects : Joe Quinlivan.
Laser Effects by Morton Gtedell.
Music : Udi Harpaz and Misha Siegal ; Arthur Kempel.
Avec : Sho Kosugi (Yamada), Lucinda Dickey (Christie), Jordan Bennett (Secord), David Chung (Black Ninja).

Un scientifique, sa maîtresse et ses gardes du corps sont sauvagement assassinés sur un cours de golf par un Ninja solitaire. Il faudra l'intervention de toutes les forces de police de Phoenix pour venir à bout du guerrier japonais.
Criblé de balles de revolvers et de riotguns il parvient par un subterfuge magique à s'échapper dans la campagne avoisinante où une jeune employée du téléphone vient à son secours et se retrouve liée spirituellement au mystérieux guerrier.
A partir de là **Ninja III – The domination** décolle complètement mélangeant des personnages à la **Flashdance** à une intrigue de films de sabres ayant pour sujet la vengeance, le tout saupoudré d'un zest de **L'exorciste** pour faire bonne mesure.
Christie Ryder, l'héroïne, fait du travail de réparation pour A.T.T. & T. et accessoirement enseigne l'aérobic dans un club de santé de réputation douteuse.
De toute façon il est difficile d'imaginer une meilleure personne pour que l'esprit du Ninja s'y installe et s'en serve comme instrument de vengeance.
Son corps est de bonne constitution, très photogénique et reste une arme potentiellement valable entre les mains d'un tueur. Christie lorsqu'elle est possédée s'offre bien involontairement de sérieuses complications dans sa vie.
Elle doit tuer tous les responsables de la mort du Ninja (En tout 6 policiers) et son nouvel ami, l'officier Billy Secord, est l'un d'entre eux ce qui n'arrange pas les choses.
En ce qui concerne les péripéties nous aurons droit à une scène d'exorcisme amusante, une communication sous forme de lasers avec le monde des esprits à travers un jeu vidéo, une bataille avec le corps du Ninja réincarné et l'intervention d'un bon Ninja et d'un temple secret plein de moines bouddhistes possédés.
Apparemment **Ninja III** est une petite production plaisante mais sans grand attrait. L'histoire se développe de façon tout à fait classique sur le thème de la vengeance éliminant peu à peu tout potentiel d'évasion pour ne laisser subsister qu'un récit fragmentaire.
Christie est une femme possédée par l'esprit d'un homme ce qui est potentiellement intéressant par le fait que sa musculature est exceptionnelle et son agressivité féminine utilisable pour une analyse intelligente et complète du comportement féminin face à une situation où le cadre et l'adversaire sont exclusivement masculins. Malheureusement rien n'arrive, Christie hésite entre son état normal (Si l'on excepte le fait qu'il puisse croire que le jus d'orange est un fluide érotique) et le fait de ne pas être elle-même – d'ailleurs sa possession ne semble pas trop la tourmenter dans ses habitudes quotidiennes.
L'exorcisme raté dans l'antre exotique d'un vieux japonais (d'ailleurs tout droit issu de la scène d'ouverture de **Gremlins**) relève du cliché sans y apporter quoique ce soit si ce n'est un peu de divertissement. Ce qui en fait s'applique à l'ensemble du film qui délivre ce qu'il promet et pas un iota de plus.
Utilisant l'énorme popularité du genre horrifique et du genre « Karaté » le film combine les deux de manière relativement originale pour un film américain.
Il n'y avait de toute façon aucune raison pour que cela ne se fasse pas puisque les héros orientaux versés dans les arts martiaux ont souvent des caractéristiques flirtant avec le fantastique et le surnaturel et plus particulièrement les guerriers Ninja. La meilleure production du genre reste **La légende des 7 vampires d'or** en 1974, coproduction Hammer films/Shaw Brothers. Van Helsing (Peter Cushing), aidé de courageux combattants, affrontait dans une lutte à mort Dracula, ayant pris la forme d'un moine chinois et commandant à une horde de mort-vivants. Le peu de succès du film enterra provisoirement ce genre de projets. « Ninja III » combine des éléments exotiques à un cadre qui reste le sud des U.S.A. et ne fait intervenir des éléments orientaux qu'avec parcimonie. Le mélange entre les mystères de l'Orient et la vie insipide de cette jeune femme typiquement américaine est rapidement insupportable malgré les efforts louables du scénariste pour équilibrer le tout. On peut relever de très beaux combats à l'arme blanche et à mains nues qui réveillent notre attention au moment voulu de très judicieuse manière. Le film plaira sûrement aux fans d'arts martiaux ou bien encore aux lecteurs de comics mais il ne peut en aucune façon être considéré comme un film important dans la production fantastique récente. Il reste pourtant agréable à regarder et amusant dans ses péripéties ce que l'on peut pas dire de beaucoup de films.



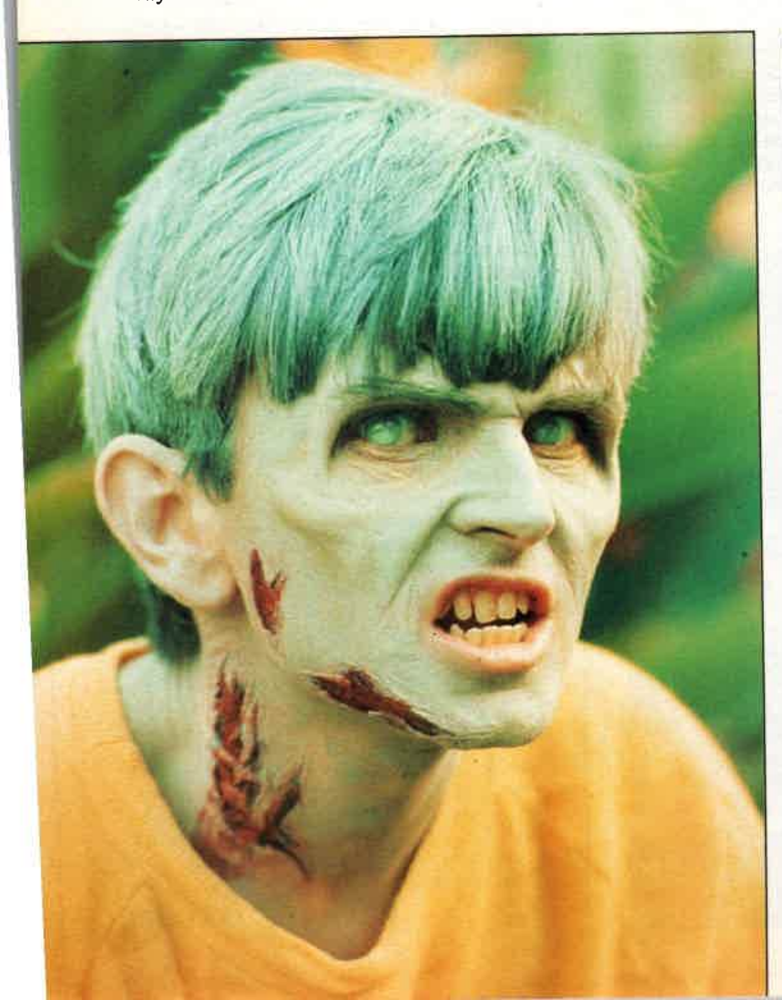
Maitland MC DONAGH

NIGHT OF THE COMET

Ecrit et mis en scène par Tom Eberhardt. Producteurs : Andrew Lane et Wayne Crawford. Producteurs exécutifs : Thomas Coleman et Michael Rosenblatt. Directeur de la photo : Arthur Albert. Monteur : Fred Stafford. Supervision des effets spéciaux de maquillage : David B. Miller ; Maquillage : William Snyder ; Effets spéciaux : Court Wizard. Avec : Mary Stewart (Regina), Kelli Maroney (Samantha), Robert Beltran (Hector), Mary Woronov (Audrey), John Achorn (Oscar), Jean-Michel Longo (le traducteur).
1984, USA/100 mn/Atlantic Releasing Corporation.

Quasiment dans la même veine que **Buckaroo Banzaï, Night of the comet** est en outre une comédie noire sur l'apocalypse, bien que l'un dans l'autre, il n'y ait pas de menace prolongée de désastre : pratiquement la pire chose qui puisse arriver se produit, et ce durant les 15 premières minutes du film.
Noël à Los Angeles : les gens guettent l'arrivée d'une comète dont le dernier passage avait eu lieu au moment de la disparition des dinosaures, un fait que tout le monde choisit d'ignorer devant la perspective d'assister au plus formidable Lightshow du siècle. Comme les témoins imprudents de **Day of the Triffids,** ils paient chèrement le prix de leur curiosité. Les rayons de la comète réduisent littéralement toute l'humanité en tas de poussière, et la majorité des survivants deviennent des zombies dégénérés assoiffés de sang humain. Reggie, qui a passé la nuit dans une cabine de projection métallisée ; sa sœur Samantha, qui a dormi dans la remise métallique de son jardin ; et Hector, qui était enfermé à l'arrière de son camion, sont parmi les survivants qui s'en tirent sans dommages, et ils s'unissent pour affronter ce monde nouveau. Les 2 sœurs, à qui le père « béret vert » avait inculqué le type d'éducation utile en cas d'holocauste, s'arrêtent à l'armurerie la plus proche pour prendre quelques fusils (« Papa nous aurait fourni mieux », observe Samantha quand une de leurs acquisitions tombe en panne) avant de partir à l'assaut du supermarché d'à côté (l'influence de **Dawn of the Dead**). Errant dans un paysage désolé, peuplé (?) de zombies joueurs (« jouons à faire des bruits épouvantables » glousse l'un d'eux en armant son fusil ; « Alors, est-ce que ce n'est pas un bruit épouvantable ? »), des scientifiques tout de gris vêtus sont résolus à capturer les survivants et à analyser leur sang afin de développer un sérum qui pourrait annuler les effets des rayons de la comète (car bien qu'ils aient construit un complexe souterrain impénétrable pour observer le passage de celle-ci, ils ont oublié de fermer les conduits d'aération et ont été exposés) ; alors qu'ils explorent une ville. dans laquelle toute la machinerie fonctionne et dont toutes les richesses sont à portée de la main, Hector, Reggie et Samantha réalisent que l'avenir de la civilisation repose sur leurs épaules. Quoi qu'il en soit, cette perspective ne semble pas les intimider.
La clé pour ce genre de matériel réside dans le choix du casting, et sur ce point **Night of the comet** en vaut bien d'autres. Dans le rôle des 2 sœurs Reggie et Samantha, Catherine Mary Stewart (la « girlfriend » adorablement farfelue de **The last starfighter**) et Kelli Moroney se fraient leur chemin à travers les catastrophes, en le ponctuant de remarques sur la brutale réduction des effectifs masculins (« il n'y a probablement plus qu'un seul homme sur terre, et il est pour ma sœur »). Roger Corman aurait pu faire tout un film à partir de cette réflexion), sur le problème des zombies cannibales (« Qui veut manger un chat mort ? ») et sur bien d'autres difficultés à vivre après l'holocauste ; avec une science du karaté et une habileté au tir à faire honte à la moyenne du sexe faible. Robert Beltran et Mary Woronov, déjà rassemblés dans le **Eating Raoul** de Paul Bartel, forment le duo d'acteurs idéal. Le Hector composé par Beltran est un condensé de la plupart des clichés de latin-au-sang-chaud qu'il a utilisé pour Raoul, peut-être tempérés par la gravité de la situation dans **Night of the comet** ; Mary Woronov apporte un air de complexité tranquille au rôle d'Audrey, une survivante scientifique qui n'est pas exactement ce qu'elle paraît être. Tous deux sont suffisamment malins pour dire leur dialogue avec juste ce qu'il faut de finesse pour le rendre parodique et non emprunté.
Bien qu'il lui manque l'éclat d'un **Buckaroo Banzaï, Night of the comet** arrive avec son modeste budget à quelque chose d'assez brillant. Ses effets spéciaux sont ingénieux ; sa vision d'un Los Angeles désert et surnaturellement calme est inquiétante ; et son côté comédie post-holocauste est surprenant et astucieux.

Maitland MC DONAGH





THE MUTILATOR, SUPERSTITION

The mutilator : Written, Produced and Directed by Buddy Cooper. Co-director : John Douglass. Cinematographer : Peter Schnall. Special effects : Mark Shostrom, Anthony Showe and Ed Ferrell. Avec : Jack Chatham, Ben Moore, Matt Mitler, Bill Hitchcock, Ruth Martinez, Frances Raines, Morey Lampley, Connie Rogers, Pamela Weddle Cooper, Trace Cooper.
90 minutes/Ocean King Production/1984 /U.S.A.

Superstition : Executive Producers : Mario Kassar and Andrew Vajna. Producer : Ed Carlin. Co-Producers : John D. Schwartz and Robert L. J. Lewis. Director : James Roberson. Screen-play : Michael Sajbal, Bret Plate, Brad White and Donald G. Thompson, from the original story « The Witch », by Sajbel. Cinematography : Lee Madden. Editor : Al Rabinowitz. Special Effects Make-Up : Bill Munns, Steve La-Porte and Dave Miller. Avec : James Houghton (Reverend Thompson), Albert Salmi (Inspector Sturgess), Larry Pennell (Reverend Georges Leahy), Stacy Keack, Sr. (Reverend Maier), Joshua Cadman (Arlen).



Tournage d'une des dernières scènes de THE MUTILATOR où le tueur se fait littéralement coupé en deux. Autres scènes : THE MUTILATOR.

Malgré les nombreux essais des « Majors », avec des films comme **L'Exorciste** ou **La malédiction** le film de « genre » et plus particulièrement le film d'horreur a toujours été le sujet en or pour les maisons indépendantes. La Paramount a bien distribué **Vendredi 13** mais Sean S. Cunningham (cf. l'interview de Wes Craven dans M.M. n° 34) l'a produit pour moins de 600 000 dollars et l'a vendu comme produit fini. Le réseau publicitaire de la Paramount a permis au film de connaître un très grand succès mais c'est la griffe particulière de Cunningham qui a rendu aux fans de « gore » tous leurs espoirs en ce milieu des années 70. Le « Splatter movie » renaissait de ses cendres. **The Mutilator** et **Superstition** en sont deux preuves récentes. Le premier a été tourné en 1984 sous le titre **Fall Break** en Caroline du Nord tandis que le second a vu le jour en 1981 en Californie, qui est le lieu de prédilection des maisons indépendantes spécialisées dans l'horreur et le surnaturel. Curieusement ces deux films paraissent pour le moins opposés dans leur conception. En fait, ils définissent virtuellement une approche différente au problème de la production de films de « genre » à petits budgets et en tant que tel ouvre le débat sur l'étude des productions indépendantes au sein des années 80. Des deux, **The mutilator** est plus proche des normes du film à petit budget horrifique tel qu'il est conçu aux U.S.A.

Vendredi 13 et **La nuit des masques** définissent le style du cycle de ces films d'horreur dont la vague est née au milieu des années 70. **The mutilator,** comme ces derniers, adhère à une construction dramatique de modèle Aristotélicien, observant une parfaite unité de temps, d'action et de lieux.
Suivant un bref prologue, durant lequel un petit garçon tue accidentellement sa mère en nettoyant le fusil chargé de son père, **The mutilator** situe son action dans le présent.
Ed, le petit garçon ayant grandi, reçoit une lettre de son père (ivrogne et passablement taré depuis l'accident) lui demandant de s'occuper de sa maison de campagne placé en bord de mer. Pensant passer un bon moment Ed invite son amie et deux autres couples à se rendre sur place où la mort les attend.
Mike et Linda en se promenant sur la place disparaissent à jamais. Pendant que les autres dorment, Ralph part à la recherche de son amie Sue et périt lui aussi. Les trois survivants décident de quitter la maison maudite mais Sue prise par la curiosité s'aventure dans le garage où le meurtrier la tuera avec un harpon dans une scène particulièrement pénible. Ed et son ami découvrent finalement l'identité du tueur et beaucoup de sang coulera encore avant que le soleil se lève sur la plage déserte.
Le temps : 24 heures entre l'arrivée des 6 protagonistes et le lendemain matin ne laissant que 2 survivants, le lieu : à l'intérieur de la maison et sur la plage, l'action : le massacre systématique des amis de Ed. On peut ajouter que cette approche formelle rigoureuse respecte les classiques mais n'apporte que l'ennui.
La restriction de lieu, de personnages et d'action conduit à une étroitesse inhérente à ce genre de scénarios (qui n'est pas généralement issu d'un esprit particulièrement créatif) et surtout aide à réduire les coûts de production au strict essentiel. Sur un scénario tel que celui-ci on peut construire des dizaines de films similaires avec un petit budget et une marge de risques minimum si l'on considère l'engouement des adolescents pour le film « gore ».
Faire la liste des films ayant suivi l'exemple de **Vendredi 13** prendrait trop de place et de temps par rapport à l'intérêt que l'on pourrait en tirer.
Je laisse à tout fan du genre le soin de choisir les meilleurs fleurons du lot et d'éviter les œuvres médiocres qui pullulent dans une production pour le moins importante. **The mutilator,** en tant qu'introduction au « psychokiller » n'est ni trop bon ni trop mauvais. Buddy Cooper (le réalisateur) n'est pas John Carpenter, donc le





film ne comprend pas de touches techniques plus audacieuses que de paisibles travellings sur une place envahie par un brouillard menaçant. De même, l'équipe des effets spéciaux, Mark Shostrom, Anthony Howe et Ed Ferrel, ne contient personne d'aussi compétent que Tom Savini, donc les effets sanglants de **The Mutilator** (qui vont de la décapitation à l'empalement en passant par un corps sectionné en deux par une voiture) ne peuvent en aucune façon concurrencer ceux de **Vendredi 13.**

Même sans ses limites scénaristiques imposées **The mutilator** a quelques problèmes : Le prologue aurait pu être éliminé, malgré ses qualités intrinsèques, ce qui aurait rendu l'identité du tueur plus mystérieuse, la stupidité de Ed, qui ne comprend pas que son père est immanquablement impliqué dans l'affaire fait sourire ainsi que le fait que la seule survivantre soit vierge. En dehors de cela **The mutilator** fonctionne à merveille au niveau des effets chocs et surpasse ainsi, sans problème, les récentes inepties que sont **Pieces** (avec les incomparables Christopher et Lynda Day Georges), **Final exam** et **Silent madness.**

Superstition par contraste, est beaucoup plus ambitieux. L'histoire est assez complexe mais peut se résumer ainsi : Il y est question d'une maison hantée par une entité enfouie dans le lac voisin. Cette entité se manifeste en faisant exploser la tête d'un curieux dans un four à micro-ondes, en tranchant en deux le corps d'un jeune homme grâce à une fenêtre. A travers les prémonitions d'un prêtre on apprend qu'une sorcière voulant se venger de ceux qui l'ont brûlée se cache dans la cave et communique avec les forces du lac pour attaquer les habitants de la fameuse maison.

Voilà un sujet à priori intéressant qui est gâché par une narration incohérente et une technique balbutiante. La photographie que ce soit en intérieur ou en extérieur est pour le moins neigeuse tandis que le flashback où l'on voit un prêtre exécuter la sorcière (utilisation des classiques poches d'air pour les effets de possession) relève du ridicule le plus achevé.

Mais tout cela est excusable en regard de l'exubérante violence du film. La surenchère pour le plaisir du spectateur fait accepter l'erreur et le ridicule.

L'aspect baroque et délirant ne semble pas faire correspondre le film à un produit américain de consommation courante contrairement à **The mutilator** qui exploite la régle capitaliste du minimum donné pour un maximum de retour. **Superstition** est donc gouverné par des notions généreuses qui, du moment que l'on fait l'effort de regarder, nous en donne pour notre argent et si possible plus encore. Dans son amalgame clinquant de surnaturel et de péri ties **Superstition** avoue quelques ress blances avec de récentes productions liennes comme **La maison près du cimeti** de Lucio Fulci dont la façon dont il e ploie des associations d'images audacieu comme celle de la petite fille sorcière a tout l'attirail de l'église catholique les ju taposant à des scènes usant du blasphè dans les termes les plus spectaculaires p sibles. (Comme par exemple : un prêtre t d'un coup d'épée s'échappe en coura une jeune fille clouée au sol tel le Chr ou bien encore un prêtre écrasé dans u presse à raisins).

Tout cela n'implique pas que **Superstiti** est un bon film ; comme **The mutilator** est conçu pour un public qui est prédi posé à un certain style de films, et e aucune façon il ne peut s'évader de c créneau restrictif. **Superstition** est néa moins assez réussi contrairement à **Th mutilator** qui frise bien souvent le ridicu à cause de l'inconsistance des personnag et de la longueur de certaines scènes d'e position. **The mutilator** joue le jeu du cla sicisme alors que **Superstition** part da toutes les directions offrant le meilleu comme le pire. Si les films étaient de l nourriture, nos deux productions indépen dantes seraient graisseuses comme u doughnut rempli de calories bien que **Su perstition** ait quelque chose de doux, co loré et savoureusement inidentifiable e son centre.

Maitland MC DONAGI





RUNAWAY



Le premier roman de Michael Crichton, **Le mystère Andromède,** avait été reconnu comme un thriller de science-fiction très effrayant, plausible et intelligent – même si son adaptation au cinéma avait donné lieu à un film particulièrement ennuyeux –, la réputation de Crichton a toujours été bonne.
Runaway en tant que film d'action est particulièrement faible et bien qu'étant lui aussi un thriller de SF il n'est que sporadiquement intéressant.
Le sujet en est le suivant : Quelque part dans un futur proche des androïdes perfectionnés sont au service de n'importe quel être humain. Ils jardinent, s'occupent des enfants, font le dîner et de temps en temps deviennent fou sans raison apparente. Une unité de police spéciale est chargée de ramener ces robots, appelés des **Runaways** (dans le jargon professionnel). Leur travail est particulièrement pénible et peu apprécié du public. L'officier Ramsey est à la tête de cette brigade et il se trouve imbriqué dans une sombre affaire relative au mauvais fonctionnement de ces androïdes. L'un d'eux assassine sauvagement deux femmes à coup de couteaux ; il est ramené à la station de police où il s'autodétruit. Ramsey et sa coéquipière, l'officier Karen Thompson, apprennent que l'androïde avait été délibérément saboté. Leurs recherches les conduisent vers Luther, une espèce de détraqué amoral et à moitié fou qui s'occupe de la fabrication des androïdes mais fomente en secret la propagation d'une super-arme qui lui permettra de conquérir le monde. Le personnage de Luther est une des meilleures choses de **Runaway.** Il est interprété par Gene Simmons, le bassiste de Kiss, un des groupes de Heavy Metal américain les plus ridicules et pour cette même raison Simmons en tant qu'acteur mérite le détour. Ses manières bestiales et faussement démoniaques (qui fonctionnaient trés bien sur scène devant des milliers de teenagers) sont si outrées qu'elles atteignent à un certain niveau de stylisation. Il ricane et cabotine comme un super-vilain de comic book et on ne peut jamais soupçonner la pitrerie qu'il fera à la minute suivante. Il crée à lui tout seul le suspens d'un film qui en est par ailleurs particulièrement dépourvu. Le seul aspect un tant soit peu attirant du film (à part Simmons) est justement une de ses inventions, les robots d'argent « Spiders » qu'il envoie pour éliminer les gens trop curieux.
Ils bondissent en tout sens allant même jusqu'à voler dans les airs, crachant un acide mortel qui procure une mort lente et douloureuse. A côté des autres androïdes du film plutôt bêtement fonctionnels, les « Spiders » sont relativement étranges et relèvent d'un design assez innovateur, notamment lorsqu'ils se préparent en groupe à attaquer quelqu'un, ce qui anime un peu la platitude ambiante du film.
Tom Selleck, dont la série T.V. **Magnum** est très populaire aux U.S.A., apporte la renommée de son nom à tous les films auxquels il participe (au moins du point de vue d'un producteur). Il représente un exemple assez inhabituel du transfert d'un acteur de T.V. à celui d'acteur de cinéma. Beau et bien bâti dans un style artificiel assez singulier, le charme simpliste de Selleck ne fonctionne pas au cinéma (cf. ses rôles minables dans **Les aventuriers du bout du monde** et **Signé Lassiter).** Cependant il reste un acteur correspondant mieux aux deux films précités qu'à une production comme **Runaway.**
Sa voix rauque et étrange acquiert un ton léger grâce à l'effet Dolby stéréo alors que prise en tant que tel (en ce qui concerne le théâtre par exemple) elle parait pour le moins grotesque. Ce qui ne veut pas dire que l'inintérêt d'un film comme **Runaway** repose entièrement sur les épaules de Tom Selleck.
Harrison Ford, qui est un acteur lui aussi de second rang, s'avère totalement positif dans des films comme **Blade runner** ou les trois **Star wars,** ceci étant dû à la richesse de la mise en scène de ces derniers qui se reflète sur le jeu de l'acteur. La mise en scène de **Runaway** est un facteur quasi inexistant.
On pourrait déplorer que le film ne semble pas très futuriste mais cela n'a pas vraiment de valeur car l'action pourrait se situer dans un très proche futur, cela n'expliquant d'ailleurs pas la pauvreté du cadre pseudo-contemporain. Les rues semblent curieusement vides, le poste de police n'a aucune âme, les relations entre Ramsey et son jeune fils sont totalement déplacées et même l'inévitable et obligatoire relation amoureuse entre Ramsey et Thompson relève du ridicule le plus achevé. Pris séparément ces défauts sont supportables mais une fois réunis dans un seul film ils atteignent un degré de débilité assez profond.
Les effets spéciaux, quant à eux, ne sont pas plus réussis. Certains instruments dont se sert Luther sont assez impressionnants mais la plupart des décors et des accessoires « futuristes » ressemblent à des objets communs vaguement camouflés. Cela pourrait, après tout, être authentique (Pourquoi les robots du futur devraient avoir forme humaine alors que ceux du présent ne l'ont pas ?) mais il y a un tel manque d'imagination que l'on ne peut que se révolter.
En comparaison de certaines productions récentes et malgré ses défauts évidents **Runaway** reste un film largement visible comparé à une production laborieuse comme **Philadelphia experiment.**

Maitland Mc DONAGH

Page ci-contre (haut à gauche) : SUPERSTITION.
Autres photos (les deux pages) : RUNAWAY.

Ecrit et réalisé par Michael Crichton. Produit par Michael Rachmil. Directeur de la photographie : John A. Alonzo. Producteur exécutif : Gleen Spar. Musique : Jerry Goodsmith.
Avec : Tom Selleck, Gene Simmons, Cynthia Rhodes, Kirstie Alley, 96 mn - Tri-star - U.S.A. - 1984.



BLADE RUNNER

Parler de **Blade Runner**, qui nous présente une vision du futur au travers d'un passé cinématographique, pose le problème de savoir par où commencer.

« Un film sot et ennuyeux... bourré de réalisations merveilleuses mais gachées » a écrit le critique américain Stanley Kauffman, et il n'était pas le seul à porter ce jugement. Cependant **Blade Runner** est bien plus que la somme des ses éléments créatifs, par ailleurs remarquables. Ce film, dont les difficultés de production se suivirent sans se ressembler, est tiré du roman « Do Androids Dream of Electric Sheep ? » (de l'écrivain Philip K. Dick qui, à l'instar de la plupart de ses collègues américains des années mi-50 à 60, ajoute un soupçon de paranoia à la prolificité !).

Au nombre de ces difficultés le budget a figuré en place d'honneur : il a en effet doublé dans la période de pré-production pour finalement dépasser allégrement les 30 millions de dollars... Le produit final, cependant, présente un aspect visionnaire déconcertant. Trois années seulement après sa sortie dans les salles (qui frôla le fiasco), ses admirateurs, qui pour la plupart découvrirent **Blade Runner** sur vidéo-cassette, ont grossi leurs rangs et décuplé leur enthousiasme de manière étonnante.

L'histoire est en fait relativement simple et son intérêt vient de la profusion d'allusions qu'elle engendre.

Dans un futur proche, des créateurs synthétiques — d'apparence on ne peut plus humaine — sont utilisés comme esclaves dans les colonies prospères de planètes éloignées. Bien que physiquement parfaits et doués d'intelligence, ces « réplicants » sont incapables de sentiments ou de chaleur humaine, et l'on peut les détecter au moyen du test Voight-Kampff, qui évalue les réactions empathiques. Leur longévité est programmée à un maximum de quatre années.

Plusieurs réplicants s'insurgent contre leur programmation, tuent leur propriétaire et s'échappent vers la terre — où leur présence est interdite — avec la ferme intention de retrouver leur créateur, le propriétaire de la Tyrell Corporation.

Leur but est, bien sûr, de tout faire pour accroitre leur longévité. Leur leader, Roy Batty (un modèle de combat de haut de gamme), Leon, Zhora et Pris sont pourchassés par Rick Deckard, un « blade runner », dont la mission est de « mettre à la retraite » (entendez : tuer) les réplicants en fuite. Il accomplira cette mission, bien qu'elle soit compliquée par une liaison amoureuse avec Rachel, une réplicante expérimentale rencontrée dans les bureaux du Dr Tyrell. Par contrecoup, cependant, il se retrouvera compromis, et sa foi en la supériorité intrinsèque de l'espèce humaine en sera ébranlée.

Abstraction faite de ses limitations futurisques, **Blade Runner** pourrait être un film policier particulièrement sombre, et c'est d'ailleurs suivant les critères de ce genre que l'histoire est écrite.

Produite au beau milieu du boom de la science fiction, provoqué par le succès phénoménal **Star Wars** et compagnie, la vision futuriste de **Blade Runner** (comme celle d'**Alien**, le précédent film de Scott), est chaotique, presque désespérément lugubre, et présente des textures multiples.

Plutôt que d'utiliser des sources d'inspiration visuelle plus évidentes comme **2001, L'Odyssée de l'Espace, Blade Runner** puise dans l'histoire cinématographique pour arriver à son mode stylistique dominant : les ombres omniprésentes et les rues menaçantes du « film noir », ce style américain tant parodié. Surnommée « Ridleyville » pendant le tournage, la ville qui sert de décor à **Blade Runner** est un sujet de discordes : selon l'idée de départ ce devait être New York (pendant la production, Scott confiait à un interviewer : « Pendant quelques courts instants, le Chrysler Building apparaît dans un coin de l'écran »), cependant un journaliste prétend que Scott avoue s'être inspiré de Pittsburgh, cet enfer industriel qui a donné naissance à des films tels **La Nuit Des Morts Vivants** de Romero ou **Eraserhead** de Lynch.

Si, de plus, on considère les similitudes évidentes avec Los Angeles, la mégamétropolis générique du film présente tous les aspects de la ville « noire » par excellence, un espace totalement contraignant dont on ne peut s'échapper. Pas un rayon de soleil ne pénètre cette obscurité envi-

ronnante et il pleut sans arrêt. Ce climat n'est pas purement et simplement un phénomène, météorologique, c'est plutôt la projection de la conscience aliénée et sinistre des habitants. C'est une cité issue du rêve de réplicants sans âme et des masses dégénérées d'humains incapables des ressources imaginatives qui leur permettraient de rejoindre cet Eldorado qui les attend dans les colonies spatiales. Le début de **Blade Runner** est très explicite quant à la nature subjective de ce paysage : les premières images de cette vaste étendue urbaine aux lumières ponctuées par les cheminées d'usine et les fumées qui s'en échappent, sont contrebalancées par l'image qui suit : le très gros plan d'un œil énorme, dont l'iris contient les flammes affolées et les force à rester dans ses limites. Ce paysage de l'imaginaire est source de stimulation constante et oppressante.

Des dirigeables porteurs de slogans publicitaires planent au dessus des rues, des panneaux lumineux éclairent la nuit, projetant les désirs du consommateur et des néons sans fin (dont plus d'un tiers proviennent de **Coup De Cœur,** le Las Vegas extravagant et onirique de Coppola) dansent partout. Jusqu'aux feux de signalisation qui parlent. L'environnement bruyant, encombré et crispant est une source permanente de parasites auditifs et visuels, une prison des sens. Les critiques qui reprochaient à **Blade Runner** le caractère démesuré du décor par rapport aux autres éléments, se sont totalement fourvoyés : le décor, en tant que medium, est le vrai message.

Au delà des caractéristique du film noir, on trouve toute une série d'allusions à d'autres films, qu'elles soient implicites ou explicites. Et elles contribuent toutes à la crédibilité de ce que Scott appelle souvent, parlant de ses films, « un gâteau à 700 couches ».

La séquence d'Esper, dans laquelle Deckard agrandit plusieurs parties de l'une des photos prises par Léon, et ce jusqu'à ce que le visage d'une femme apparaisse de manière presque pointilliste, fait clairement référence au **Blow-Up** d'Antonioni. « Taffey Lewis », le bouge dans lequel Zhora gagne sa vie en charmant des serpents, fait pendant aux clubs cauchemardesques de Fellini (« Tobby Dammit ») dans **Histoires Extraordinaires.** Eldon Tyrell, le créateur des réplicants, a le visage ridé d'Ardet Bey, la momie pseudo-humaine de Karl Freund, Le siège central de sa compagnie est même situé dans d'immenses pyramides de chrome et d'acier. Deckard, Rachel et Holden (le Blade Runner élégant que Léon abat dans la première scène) sont tous des personnages typiques des policiers des années 40 (films noirs et autres). Enfin le marché aux animaux est l'archétype du «bazar étranger » qui vient tout droit du moule hollywoodien.

Lorsque Tyrell explique que les Nexus Six, réplicants sophistiqués, ont implanté dans leur conscience encore vierge, des souvenirs d'endroits où ils ne sont jamais allés et de gens jamais rencontrés, Deckard est extrêmement perturbé. On le comprend ! Il habite un monde qui n'est que le produit d'une série de souvenirs fictifs, d'allusions à des événements qui ne se sont jamais produits, à des endroits qui n'ont jamais existé. Il est donc normal que **Blade Runner** ait déconcerté les nombreux spectateurs qui sont venus sans être préparés pour sa mise en scène insidieusement dérangeante. De même qu'il est logique que le film garde toute sa saveur, même si on le voit plusieurs fois.

Aux journalistes qui enquêtaient sur les origines de "Do Androids Dreams of Electric Sheep ?", Dick confia que lorsqu'il vergentes et ne se rejoigniront jamais. «Dans mon opinion », commente Dick, « les réplicants sont des êtres déplorables. Ils sont cruels, froids et sans cœur. Ils n'ont aucun sentiment — c'est pourquoi le Voight-Kampff les dépiste — et se fichent pas mal de ce qui arrive aux autres créatures.

Essentiellement ils sont sous-humains. Scott, d'un autre côté, a avoué qu'il les considérait comme des surhommes (supermen) incapables de voler. Il les envisageait plus intelligents, plus forts et plus rapides dans leurs réflexes que des humains. Cette attitude divergeait totalement de mon point de vue, puisque la base de mon livre repose sur le fait que Deckard se déshumanise en poursuivant les androïdes. Quand je lui ai dit, Scott m'a répondu qu'il trouvait ça légèrement intellectuel, et que ça ne l'intéressait guère de faire un film ésotérique. « L'aspect le plus frappant de cet échange réside dans le fait qu'en dépit de ses similitudes avec la joute classique qui oppose l'artiste (écrivain) au philistin (cinéaste), son issue est inversée : le film de Scott est bien plus complexe que le roman de Dick.



conduisait les recherches nécessaires à la rédaction de son roman, il s'était procuré un corpus de documents nazis. Un passage du journal intime d'un officier de la Gestapo l'avait, par la suite, hanté : « La nuit, les cris d'enfants affamés nous empêchent de dormir. » Ainsi commençait ce passage, et Dick fut horrifié par l'étendue de l'inhumanité découlant de cette déclaration. Il déclara à un interviewer « Mon livre, "Do Androids... ", reposait donc sur le fait que ces créatures artificielles devenaient plus humaines à mesure que les humains qui les traquaient devenaient plus inhumains ». De ce concept naquit une vision d'un futur en désagrégation, dans lequel l'idée même d'humanité devient problématique.

Dick et Scott furent comme chien et chat depuis le début. Chacun avait critiqué l'autre dans la presse et Dick n'avait que peu apprécié une déclaration de Scott. En substance, celui-ci arguait que le mot androïde était trop cliché et devait être remplacé par un autre vocable un peu moins commun. Enfin leurs conceptions de la vraie nature des réplicants (le mot qui remplaca finalement androïde) étaient di-

Alors que "Do Androids..." prend pour unique postulat (sous un déluge de détails dont certains, admettons-le, sont passionnants) que l'homme qui combat des monstres risque d'en devenir un lui-même (2), **Blade Runner** part du principe que l'humanité n'est pas une condition inaliénable mais plutôt un attribut changeant, et, que si c'est le cas, alors le genre humain a véritablement trouvé un adversaire à sa taille (ce que la campagne de lancement de **Blade Runner** proclamait).

En 1980 la production de **Blade Runner** était bien avancée ; Filmways abandonna le projet (soi-disant pour supporter le film de Brian de Palma, **Blow-Out**) mais après un intermède raisonnablement tendu, Deeby s'assura les bons offices de Tandem Production (Jerry Perenchio et Bud Yorkin) et de la Ladd Company pour remuer un peu les choses. Le film avait changé de titre plusieurs fois, avant qu'un chercheur ne trouve le terme "Blade Runner" (1) dans le titre d'un livre de William S. Burroughs (en fait un scénario pour un film jamais tourné et adapté d'un autre roman de science fiction par Alan E. Nourse, le



titre fut acheté et utilisé pour toutes les versions suivantes du script.

Dick devint moins volubile à propos de ses malheurs, et s'effaca pour que Fancher et Scott puissent résoudre leurs divergences. Puis un second scénariste, David Peoples, se joignit a l'équipe. Sa contribution fit du scénario de Fancher ce qui devait plus ou moins devenir la version finale portée à l'écran (bien qu'il en partage publiquement le crédit avec Scott).

Syd Mead, qui reçut la distinction inhabituelle de « futuriste visuel », vint grossir les rangs de l'équipe de production, d'abord pour travailler à des réalisations automotives. Mead, un concepteur industriel, n'avait eu comme expérience cinématographique que celle de créer V'Ger pour ce monument d'ennui que fut **Star Trek-Le Film ;** il s'adonna vite à d'autres tâches concernant la conception du film, puis avec l'aide de Laurence G. Paull et David Snyder, concepteur et directeur artistique, il contribua à la création d'un futur dont l'image se composait essentiellement de vastes immeubles en ruines auxquels on rajoutait plusieurs couches de matériaux bon marché — un futur en désagrégation se nourrissant des restes de son propre passé. Le scénario de **Blade Runner** subit des révisions constantes pendant la période de production et même après : la fin fut changée après une série d'avant-premières destinées à tester la réponse du public.

Une version de 1980 commence non pas sur terre, mais dans un centre de destruction d'une des colonies, ou des ouvriers morts d'ennui bourrent d'immenses chaudières de corps de réplicants arrivés au delà de leur date d'expiration. Il ne reste rien de ce charnier imaginaire, ni d'ailleurs des scènes dans lesquelles Deckard abat de vieux réplicants, êtres synthétiques dont les origines artificielles sont évidentes. Une image venant de l'une de ces scènes, cependant, a survécu : la machoire d'un réplicant sur laquelle est gravé un numéro de série trouve son pendant dans le microscopique numéro de manufacture qui permet à Deckard de retrouver Zhora grâce au vendeur égyptien qui a fabriqué son serpent. Les hiéroglyphes bizarres qui apparaissent sur le torse de Batty lors de la confrontation finale avec Deckard, sont aussi rescapés d'une scène jamais tournée : située sur l'une des planètes, elle devait montrer une armure étrange, presque organique, se dépliant pour révéler Batty, dont le corps aurait été parsemé de cicatrices ressemblant à des circuits reliant l'armure à la chair.

La ressemblance de Tyrel avec une momie, qui pourrait n'être qu'une allusion suplémentaire à l'inconscient cinématique collectif, semble aussi faire référence à une autre idée abandonnée : Tyrel était vraiment un réplicant. Créé par son original mourant pour préserver le corps de celui-ci (en le gelant par cryogénie et en le stockant dans les sous-sols des tours en forme de tombes) et pour continuer le travail de Tyrel sur la prodution génétique, son rôle final aurait peut-être été de trouver le moyen de ressusciter le vrai Dr Tyrel.

Ces exemples ne se retrouvent dans le film que de manière rudimentaire. Mais une autre idée, à laquelle aucune allusion n'est faite, s'insinue dans la texture du film de manière si insistante qu'elle peut être détectée sans aucune préconnaissance de son existence. C'est peut-être la plus provocante de toutes.

« T'es-tu déjà soumis au test ? », demande Rachel après que le Voight-Kampff, conduit par Deckard ait révélé qu'elle est une réplicante, et son silence est très révélateur. « Sushi — c'est comme ça que mon exfemme m'appelait — Poisson Froid », dit Deckard lorsqu'il se présente. On ne peut que se souvenir de cette réplique quand Bryant, décrivant sa ligne Nexus Six, remarque que seul leur manque d'émotions les empêche d'être exactement similaires à des humains.

Deckard est relié auditivement à Rachel pendant son Voight-Kampff, et à un moment sa voix prononce deux phrases simultanément sur la bande sonore. La plus audible des deux est une question du test concernant une photo de nu, mais en surimpression on entend faiblement la voix de Deckard qui dit « ... devant ta fenêtre, un corps orange, des jambes vertes... ». Ces paroles sont un fragment d'une conversation qu'il aura plus tard avec Rachel, lorsqu'il lui prouvera que les choses dont elle croit se souvenir ne sont que des implants, que des choses lues dans le dossier que Tyrell a sur elle. La phrase fait référence à un araignée qui tissait sa toile devant sa fenêtre, lorsqu'il était enfant. Cependant, si la phrase vient du dossier de Tyrell, on l'entend sur la bande-son bien avant que Deckard ait eu accès à ces documents, avant même qu'il ait des raisons de suspecter la vraie nature de Rachel. Il ne peut donc avoir accès à ce souvenir que si son cerveau a été créé de la même manière que celui de Rachel.



Blade Runner. Une production de la Ladd Company en association avec Sir Run Run Shaw pour Warner Brothers. USA. 1982. 114 minutes.
Mise en scène, Ridley Scott. Producteur, Michael Deeley. Producteurs exécutifs, Brian Kelly et Hampton Fancher. Scénario, Hampton Fancher et David Peoples, d'après le roman, "Do Androids Dream of Electric Sheep ?" de Philip K. Dick. Cinématogrophie, Jordan Cronenweth. Directeur artistique, Lawrence G. Paull et David Snyder. Musique, Vangelis. Chef monteur, Terry Rawlings. Effets spéciaux photographiques, Douglas Trumbull, Richard Yuricich et David Dryer. Futuriste visuel, Syd Mead. Costumes, Charles Knode et Michael Kaplan. Interprêtes :
Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Batty), Sean Young (Rachel), Brion James (Leon), Darryl Hannah (Pris), Joanna Cassidy (Zhora), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmett Walsh (Bryant), William Sanderson (J.F. Sebastian), Joe Turkel (Dr Eldon Tyrell), James Hong (Hannibal Chew), Morgan Paul (Holden).

Rétrospectivement, même l'efficacité de Deckard en tant que Blade Runner devient suspecte : quand Bryant parle de sa « magie », il se pourrait bien qu'il fasse référence au vieux proverbe selon lequel la meilleure façon d'attraper un voleur est d'en utiliser un autre.

A n'en pas douter, les yeux que l'on voit briller bizarrement sur Pris, Rachel, Roy et même sur la chouette artificielle de Tyrell sont attribués à Deckard. De plus, il partage une étrange obsession avec les réplicants : celle de collectionner des photographies. « Elles sont bidons », dit-il des photos de Rachel avec sa mère et de la collection de clichés appartenant à Leon. Cependant, sa propre collection de photos de famille, sur son piano, est près curieuse. Elles sont assemblées de manière bizarre, et l'on remarque des omissions suspectes : elles sont en noir et blanc, toutes relativement vieilles, prises au début du vingtième siècle. Si elles représentent vraiment la famille de Deckard, on se demande alors où est passée sa propre génération, ainsi que celle de ses parents. Le passé dont témoignent les photos de Deckard sonne vraiment faux. Quand on pense que les seules séquelles qu'il affiche après les corrections brutales infligées par les réplicants sont quelques bleus, on suspecte que sa force est plus qu'humaine. Au cours de leur confrontation finale, Deckard et Batty sont explicitement symbolisés par un gros plan de leurs mains, (dans **Blade Runner** le premier plan de Batty est un plan rapproché de ses mains pâles, bardées de clous noirs ; l'image a donc de l'importance) : un plan sur la main de Deckard dont les doigts, brisés par Batty, se replient tels des griffes, est suivi par un plan sur la main de Batty, dans laquelle il plante un clou, ce qui force ses doigts à se déplier brièvement.

Attendant de mourir sous la pluie, Batty offre ses propres souvenirs à Deckard, les unissant ainsi par le langage, d'une manière irrévocable : « j'ai vu des choses auxquelles toi et les tiens ne croiraient pas », commence-t-il, léguant à Deckard l'ensemble des souvenirs (réels) accumulés depuis sa création, quatre ans plus tôt.

En identifiant ainsi d'une manière explicite Deckard (son personnage le plus conventionnellement sympathique) avec les réplicants (représentant les « méchants »), **Blade Runner** engendre une ambiguité morale véritablement inquiétante.

A l'exception de sa narration en surimpression sonore (tout à fait dans le genre des excès stylistiques que l'on attend d'un réplicant qui se prend pour un détective), dont la plupart des critiques pensèrent qu'elle avait été rajoutée à la fin (3) un seul autre aspect du film s'attira des reproches virulents. Il s'agit de sa fin heureuse qui voit Deckard et Rachel s'échapper vers une quelconque étendue sauvage et encore vierge. En fait, ceci fut le résultat d'une décision de dernière minute, prise à la suite des avant-premières. « Originellement, notre fin devait être ambigüe — à l'européenne, si vous voulez », commenta Scott. « La première version se terminait avec une porte d'ascenseur se refermant sur le visage de Rachel, sans préciser ce que serait la suite de ses pérégrinations avec Deckard. Il était tout à fait clair que le public n'aimait pas cette fin. Nous avions heureusement filmé une autre fin qui voyait Rachel et Deckard quitter la ville et se diriger vers le Nord-Ouest, encore non pollué ».

On peut considérer que cette fin est le seul gros défaut du film étant donné que son ambiance généralement lugubre réclame une fin similaire à celle du projet de 1980. Dans celui-ci, Deckard finit par tuer Rachel, car il sait que quoiqu'il advienne, ils ne parviendront jamais à échapper à d'autres Blade Runner ; il n'y a ultimement pour eux aucun abri, aucune évasion possible. Cependant, en dépit de son caractère gênant, cette fin bancale de **Blade Runner** ne gâche absolument pas tous ses autres succès considérables. Son « milieu », morbide violemment sexualisé, qui vient tout droit de ce côté sombre de notre inconscient social, atteint son apogée dans l'esthétique modernisée d'une des périodes les plus noires du cinéma américain.

Loin de se complaire dans des excès de design, loin de faire pauvre usage d'une histoire avortée, l'excès stylistique de **Blade Runner** est une technique narrative passionnante qui s'intègre parfaitement à la structure générale du film.

Blade Runner dérange, parce que ses images sont inoubliables. Ses images résonnent dans notre esprit parce qu'elles ne sont pas seulement le produit d'une imagination mais bien celui d'un cauchemar collectif qui ne cesse de hanter nos nuits.

Maitland McDONAGH

(traduction Patrick Thouron)

---

(1) En anglais, « Blade Runner » ne signifie rien, ça rappelle l'expression gun runner qui signifie trafiquant d'armes. Et en effet le roman de Burroughs parle d'un trafiquant d'instruments chirurgicaux. Mais dans le cas du film de Scott, ça a encore moins de sens. Ça pourrait éventuellement faire allusion au fait qu'un Blade Runner prend des risques comme s'il courait sur une lame.

(2) « Comme tout flic est criminel, et vous tous les pêcheurs, des saints » chantent les Rolling Stones à ce sujet.

(3) Elle était en fait, d'une manière ou d'une autre, incluse dans le scénario depuis le début.

EFFETS SPECIAUX VIDEO

Si vous avez manqué le début : poursuivant notre marche harassante à travers le désert français des effets spéciaux, nous arrivons en vue d'une nouvelle oasis...

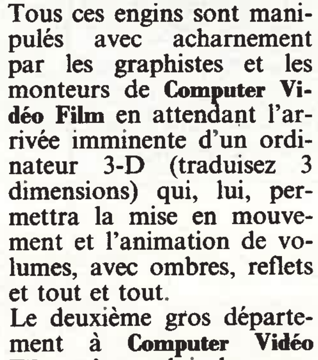
L'oasis en question, c'est **Computer Vidéo Film.**
Et **Computer Vidéo Film,** c'est quoi ?
Comme son nom l'indique, c'est une société spécialisée dans le traitement et la création d'images par l'utilisation des techniques vidéo et informatique.
Elle existe depuis avril 83 ; ses premiers pas correspondent peu ou prou avec le début du « boum » en matière de nouvelles technologies audiovisuelles sur notre territoire. A l'origine de sa naissance, on trouve 3 réalisateurs (rompus depuis une vingtaine d'années aux techniques de l'informatique), et un spécialiste en marketing. Actuellement, l'effectif de **Computer Vidéo Film** tourne autour de la trentaine. C'est plus que la moyenne pour une boîte française d'effets spéciaux.
Et justement, ces effets spéciaux, quels sont-ils ?
Ici, plus question de projections en transparence, ou de glass paintings. Si les principes de trucage sont toujours les mêmes, on change de matériaux : ici, c'est l'électronique qui mène la barque.
Au commencement est la paint-box. La paint-box, c'est un système, régi par ordinateur, de graphisme à 2 dimensions. Un système qui permet de dessiner ce qu'on veut sur un écran vidéo, mais aussi d'intervenir de façon infinie sur la couleur et la texture de n'importe quelle image préexistante. On peut aussi réaliser certains types d'animation.
Il y a 2 paint-box à **Computer Vidéo Film,** qui est également dotée d'un appareil à effets numériques Mirages : c'est un ordinateur grâce auquel on peut créer et, en temps réel, manipuler des formes géométriques ou autres, et les faire évoluer en 3 dimensions. Rendre cylindrique une image, par exemple, et la faire tourner sur elle-même.



Autre appareil : la librairie numérique. Grosso modo, sa fonction consiste à gérer et organiser les images. Elle peut être utilisée pour multiplier à l'infini une image sur un seul écran, ou encore pour la comprimer, la distordre etc. Et puis, elle sert également pour des effets plus classiques, comme le fondu enchaîné.



Ci-dessus : « Nuit des nouvelles images ». A gauche : Démo CVF. Bas : Création magazines. Créations Chiara BOERI — CVF.



Tous ces engins sont manipulés avec acharnement par les graphistes et les monteurs de **Computer Vidéo Film** en attendant l'arrivée imminente d'un ordinateur 3-D (traduisez 3 dimensions) qui, lui, permettra la mise en mouvement et l'animation de volumes, avec ombres, reflets et tout et tout.
Le deuxième gros département à **Computer Vidéo Film,** c'est celui du montage : 5 salles de montage vidéo en divers formats, dont certaines munies de régies Grass Valley et autres mélangeurs. On peut y combiner jusqu'à 11 sources différentes d'images en première génération (c'est-à-dire sans perte de qualité d'une de ces sources par rapport aux autres).
Enfin, outre les nombreux moniteurs et magnétoscopes qui peuplent une bonne partie des 500 m² de locaux, **Computer Vidéo Film** est équipé d'une unité banc-titre vidéo controlée par ordinateur.
Tous les systèmes sont reliés les uns aux autres et manipulables d'un seul poste, d'où un éventail encore accru de possibilités.
Beaucoup de choses donc à **Computer Vidéo Film** mais pour quel usage ? et bien jusqu'à présent, les activités les plus intéressantes de cette société consistent en des génériques d'émissions télé et des trucages pour pubs. Pas extraordinaire. Mais en l'occurence, l'offre est conditionnée par la demande.
Alors attendons que nos créateurs nationaux prennent conscience des ressources toutes neuves de la vidéo et de l'image de synthèse.
C'est peut-être demain la veille...

Jean-Michel LONGO



BRIAN DE PALMA



ou le suspense retrouvé

Brian De Palma est né en 1940, à Philadelphie. Après une enfance studieuse passés à Newark, dans le New Jersey, ce fils d'un chirurgien orthopédiste entre à l'Université Columbia de New-York pour y entreprendre des études de physique.
Et là, pour échapper à l'ennui des cours magistraux, il s'inscrit à la Columbia Players, la troupe de théâtre de l'Université. Insatisfait des petits rôles qu'on lui donne dans des pièces, De Palma rêve de diriger, mais les nouveaux (dont il fait partie) n'ont pas accès à cette fonction. Alors, contre cent-cinquante dollars, il fait l'acquisition d'une Bollex 16 mm d'occasion, et passe des planches à la pellicule.
Il remporte plusieurs prix en participant à des festivals de cinéma. De 1960 à 1966, il réalise sept courts-métrages. De Palma a bien fait d'abandonner sa « carrière d'acteur théâtral », puisqu'il se fait remarquer au point d'obtenir une bourse permettant d'écrire des scénarios au Sarah Lawrence College.
C'est dans le cadre de cet établissement qu'il réalise son premier long-métrage, **The wedding party** (1964), dans lequel débute un jeune premier dont on reparlera : Robert De Niro.
Le succès aux USA vient avec **Greetings** (1968), constat plutôt pessimiste de l'état d'esprit de la jeunesse du moment. Le jeune cinéaste quitte alors New-York pour Hollywood.
C'est en 1973, avec **Sisters** (Sœurs de sang), qu'il trouve véritablement son langage et son style. La suite est connue de tous : un itinéraire original fait de grands succès (**Phantom of the paradise, Carrie, Pulsions**) mais aussi de semi-échecs (**Home movies, Blow out**). Dans tous les cas, Brian De Palma poursuit une œuvre entièrement personnelle, tant par la forme que par le fond, qui fait de lui l'un des cinéastes les plus intéressants à étudier de cette dernière décennie.

FILS D'HITCHCOCK ?

« Il y a une école contre De Palma qui dit que je suis mauvais, que je n'ai jamais eu une idée originale dans ma vie, que je suis une pauvre copie d'Hitchcock ; et maintenant, j'ai les mêmes critiques qu'a eu Hitchcock avant que la critique décida qu'il était un génie ! ».
Si j'ai choisi de commencer ce dossier par ces quelques lignes, c'est qu'à mon avis, elles ne sont pas vaines, et qu'elles disent beaucoup de choses. Génie, De Palma l'est-il ? Bien difficile de décréter ce qui est génial de ce qui ne l'est pas. Les derniers termes de sa citation peuvent sous-entendre qu'il se considère comme tel ; il a le droit, car il est assurément prodige dans la façon dont il manie la caméra. En ce qui concerne le fond, l'histoire, c'est alors moins évident, et c'est justement là qu'interviennent les critiques des pro-Hitchcock.
A quelque rares exceptions, les hitchcockiens de vieille souche, purs et durs, n'apprécient guère De Palma. Ils ne voient en ce cinéaste qu'un brillant élève, mais malheureusement, seulement qu'un élève... perdu sans son « maître ».
Brian De Palma est un cas, et c'est indéniable ! Parce que, comme Coppola, c'est un cinéaste qui sait prendre des risque.
Faire **Carrie** et **Home movies,** une comédie sur la vie d'un collège et l'enseignement du spectacle, puis **Scarface,** un « film noir » totalement baroque, il fallait oser ! Je doute fort que demain, Lucio Fulci nous concocte une comédie musicale sur le thème d'« Alice au pays des merveilles », ou George Romero une autobiographie mélo-romantique d'une jeune mère de famille. C'est justement ceci qui prouve que De Palma n'a pas le même statut que les autres réalisateurs de « fantastique ».
Lorsqu'on demande à Brian De Palma pourquoi il est influencé par Hitchcock, il répond par une habile métaphore : « quand vous voyez un artisan qui fait une très belle chaise, vous pouvez vous dire :

Brian de Palma et Melanie Griffith sur BODY DOUBLE.



j'aimerais bien faire une chaise comme celle-ci, sans que ce soit forcément la même ! ». Puis, quand on lui demande s'il aimerait refaire un film d'Hitchcock, sa réponse est un « non » catégorique.
Brian De Palma s'inspire ENORMEMENT d'Hitchcock, et pourtant, ce n'est pas du Hitchcock, c'est du De Palma, tout est là ! Alors, me direz-vous, où est la différence ? La différence, on peut la voir entre **Psychose** (1960) et **Pulsions** (1980) : vingt ans d'écart, vingt ans d'évolutions dont De Palma a su se servir.
Même s'il l'avait imaginé il y a vingt ans, Hitchcock n'aurait jamais pu tourner le meurtre dans l'ascenseur de **Pulsions** tel que De Palma l'a conçu ; « inadmissible ! », aurait crier la censure (oh pardon, la commission de contrôle). Si Hitchcock a tourné PSYCHOSE en Noir & Blanc, c'est d'une part pour accentuer la morbidité du climat, mais aussi parce qu'il savait bien que la scène de la douche serait insoutenable en couleur. De Palma, lui, ne s'embarrasse pas de ces considérations ; au britannique puritain a succédé l'italo-américain repoussant toujours plus les limites autorisées à l'écran du sexe et de la violence.
Certains n'ont pas manqué de se poser la question : si Hitchcok n'avait pas existé, que serait devenu Brian De Palma ? Je pense sincèrement qu'il serait de toute façon devenu metteur en scène, parce que sa conception de l'image et l'utilisation qu'il en fait sont extrêmement personnelles.
Comme Hitchcock, De Palma a choisi de raconter des histoires, ce qui lui a valu d'être considéré comme un cinéaste mineur par l'« establishment » américain. Raconter des histoires paraît toujours facile, et un peu naïf. Hitchcock, parce qu'il racontait des histoires, a mis des années à être reconnu. En France, ce sont les cinéastes de la Nouvelle Vague, Truffaut, Rohmer et Chabrol qui ont contribué à sa découverte.
En revanche, de même que Coppola, Brian De Palma est davantage considéré comme un « auteur », à la différence de Spielberg et Lucas. Il n'appartient pas à l'industrie hollywoodienne comme les créateurs d'**ET** et **Star wars.** Le cinéaste l'explique d'ailleurs lui-même : « Je me trouve au milieu d'une société capitaliste dont je rejette les valeurs. Mais moi aussi, je deviens un capitaliste. Le problème, c'est qu'en traitant avec le diable, vous devenez vous-même un peu diabolique. Vous avez besoin de la machine. Et si vous l'utilisez, vous vous souillez ».
On s'aperçoit alors rapidement que De Palma constitue un paradoxe : le fait que ses films abondent de références cinéphiliques, de clins d'œil au « maître », ne l'empêche nullement de construire une œuvre personnelle et originale.
La plupart des scénarios de ses films sont des combinaisons d'histoires empruntées à d'autres auteurs. **Sisters** est fait de **Psychose** et **Fenêtre sur cour, Phantom of the paradise** est la réunion du FAUST de Goethe et du FANTOME DE L'OPERA de Gaston Leroux, **Body Double** est un amalgame de **Sueurs froides (Vertigo), Fenêtre sur cour** et **Le crime était presque parfait.** Quelquefois, De Palma s'inspire d'une œuvre unique, c'est le cas de **Pulsions** (construit sur **Psychose), Obsession** (sur **Vertigo), Blow out** (sur **Blow up** d'Antonioni) ou encore **Scarface** (remake du **Scarface** de Howard Hawks).
De Palma a son propre langage, mais il lui faut une base, un départ, afin de bâtir un scénario. D'ailleurs, quoique son admiration pour Hitchcock soit sans limite, il ne s'en tient pas uniquement à lui. S'il peut trouver chez Antonioni (cinéaste qui pratique un art totalement opposé à celui de De Palma), ou chez Hawks, un détail permettant d'édifier une trame solide, il n'hésite pas à s'y référer, ce qui prouve d'une certaine manière son ouverture à de nombreuses formes de cinéma (dans les années soixante, De Palma était très influencé par Jean-Luc Godard !) et son importante culture, tant cinéphilique que littéraire.



UNE CONSTANTE : LE VOYEURISME

Dans un appartement, un homme frappé de plusieurs coups de couteau se traîne sur la moquette. Au rythme d'une musique stridente signée Bernard Herrmann, il s'approche d'une fenêtre et tente d'écrire « HELP » sur la vitre avec son sang. Dans l'immeuble d'en face, quelques étages plus haut, une journaliste, assise à sa table de travail, aperçoit l'homme ; elle décroche son téléphone et appelle la police pour prévenir qu'elle vient d'assister à un meurtre horrible.
Cette scène de **Sisters** est riche en significations. Tout d'abord, c'est la première grande scène de meurtre imaginée par Brian De Palma, mais surtout, elle est l'illustration d'une thématique qui jalonne son œuvre : le voyeurisme.
Le voyeurisme est un thème



Les trois photos : PULSIONS. A droite : Brian de Palma et Michaël Caine.

central dans la filmographie de De Palma ; de **Sisters** à **Body double,** on le retrouve régulièrement au hasard des séquences, plus ou moins accentué.
Dans **Sisters,** une journaliste trop curieuse garde toujours un œil tourné vers la fenêtre d'en face, dans **Phantom of the paradise,** Winslow Leach, le pauvre compositeur défiguré, observe Swan et Phœnix, la chanteuse dont il est amoureux, dans leur nid d'amour, sans savoir qu'il est lui-même regardé par Swan sur un écran de télévision. Le « voyeurisme optique » atteint son maximum dans **Body double,** où un homme admire au télescope une jeune femme s'exhibant devant sa fenêtre. Ce voyeurisme peut être également sonore, comme Jack, le preneur de son de **Blow out,** qui en dirigeant son micro-perche, surprend une conversation de jeunes amoureux sur un pont. Il faudrait alors dans ce cas parler d'« auditeur » et non de « voyeur ».
De Palma sait que le voyeurisme est un vilain péché ; le plaisir du voyeur est de voir sans être vu, mais on est puni quand on découvre des choses qu'on aurait préféré ignorer. Alfred Hitchcock avait exposé très clairement les causes de cette perversion dans **Fenêtre sur cour (Rear window).** C'est l'ennui, puis la curiosité, et enfin l'obsession maladive qui amènent au voyeurisme.
Chez Brian De Palma, tous les voyeurs sont corrigés d'une seule et unique façon : ils deviennent témoins d'un meurtre. Grace Collier, la journaliste de **Sisters** ne cesse de regarder chez sa voisine, ce qu'elle y verra lui sera fatal. En dirigeant son micro vers la voiture qui fait une embardée, et en sauvant de la noyade la jeune prisonnière du véhicule tombé dans le lac, Jack atterrit au beau milieu d'un complot politique ; son « enquête » lui fera perdre celle qu'il aimait. Dans **Body double,** sa fascination pour la voisine exhibitionniste entraînera Jake Scully dans une sombre machination.
Tous les personnages De Palmaiens observent et sont observés. L'ouverture de **Sisters** par un jeu télévisé intitulé "Peeping Tom" (« Voyeur » en anglais) nous informe sur l'importance que cette perversion exerce sur ce cinéaste. Le voyeurisme, lié à la sexualité et à la tentation, s'incarne à travers toute une série d'appareils optiques : jumelles **(Sisters, Pulsions),** caméra **(Phantom of the paradise, Pulsions)** ou télescope **(Body double).**
Cette maladie s'inscrit bien dans cette thématique des personnages malheureux qu'affectionne De Palma, car le voyeur est quelqu'un de terriblement délaissé, il puise dans le spectacle des autres ce que lui-même ne peut obtenir.

LES FEMMES : LA SEXUALITE MALADIVE

Brian De Palma, bien que bénéficiant toujours d'une mise en scène relativement coûteuse, a su conserver l'aspect intimiste de ses personnages, et plus particulièrement celui des femmes, véritables « moteurs » de ses films.
Dans **Obsession,** c'est un autre tabou qu'enfreint De Palma, celui de l'inceste, l'inscrivant dans une histoire inspirée de **Vertigo (Sueurs Froides)** d'Alfred Hitchcock.
D'autre part, les personnages féminins de Brian De Palma sont presque tous manipulés. Danielle, la jeune sœur siamoise de **Sisters,** par son médecin et ex-mari Emil, Carrie par sa mère possessive, Phœnix, la jeune danseuse de **Phantom of the paradise,** par Swan, la jeune fille d'**Obsession** par ses ravisseurs, jusqu'à la prostituée de **Blow out** et à la compagne du chef de gang de **Scarface.** Mais si ces femmes sont manipulées, elles sont également puissantes, et représentent toujours un trésor convoité, un pouvoir, et sont par cela même considérées comme dangereuses.
Si Danielle disparaît, Emil ne peut plus exercer son influence, même constatation pour Margaret White et sa fille Carrie. Swan ne veut perdre Phœnix, car c'est là son seul moyen d'obliger Winslow Leach (William Finley) à composer. Dans **Furie,** Childress (John Cassavetes) ne peut obtenir un pouvoir absolu qu'en possédant les deux jeunes médiums, Gillian et Robin. De même dans **Blow out,** Karp, le photographe, ne parvient à compromettre de hautes personnalités sans l'aide de la prostituée Sally (Nancy Allen).
Tous les personnages féminins de Brian De Palma sont malheureux et angoissés, et leur angoisse vient du fait même qu'ils n'ont pas de vie sexuelle normale. De cette anormalité va naître leur « folie ».
Dans **Sisters,** c'est parce que Danielle vit avec le souvenir de sa sœur, souvenir qui l'empêche d'être libérée psychologiquement, qu'elle n'aura pas un comportement normal avec les hommes. La jeune Carrie White, maintenue dans l'ignorance et la pudibonderie, vivant avec l'idée que l'âme est pure et que le corps n'est que souillure, prendra conscience, horrifiée, des mystères de la femme (la vision terrifiante du sang menstruel dans la scène d'ouverture).
C'est aussi parce que, dans **Furie,** Gillian est médium, que sa vie sexuelle s'en trouve bouleversée. De par ses dons naturels, elle se voit alors écartée de toutes relations normales.
Dans **Pulsions,** Kate Miller, en étant nymphomane, suscite l'envie du meurtre chez le psychiatre Robert Elliott, qui lui, ne peut avoir de rapports avec les femmes.
Dans la majeure partie de ses films, De Palma met en scène au moins deux personnes « anormales ». Une femme criminelle et un médecin instigateur de sa folie dans **Sisters,** une jeune fille timide et complexée à cause d'une mère tyrannique et fanatique dans **Carrie,** une femme qui sert d'objet sexuel et un gangster fasciné par sa sœur dans **Scarface ;** chaque fois qu'il décrit un mal, une folie, De Palma en donne l'origine, même si celle-ci peut être jugée facile ou tirée par les cheveux, comme les raisons de la maladie du psychiatre dans **Pulsions.**





Les deux photos :
PHANTOM OF THE PARADISE.

L'ESTHETIQUE DU MEURTRE

Sisters, Pulsions et **Body Double** sont des scénarios construits autour d'un meurtre, comme l'étaient **Psychose, Fenêtre sur cour** ou **Le crime était presque parfait.**
Brian De Palma apporte toujours un soin particulier à ses scènes de meurtre, ils les veut claires, démonstratives et violentes. La plus belle qu'il ait conçue est peut-être celle de **Pulsions,** où Angie Dickinson se fait lacérer à coups de rasoir dans un ascenseur. Si les scénarios de ses films sont parfois un peu bancals, ou présentent une introduction un peu trop longue (c'est à mon avis le cas de **Body Double**), le cinéaste ne manque jamais une scène violente ; chez lui, c'est plus qu'un art, c'est une jubilation.
Chez Hitchcock, les scènes de meurtre atteignent une dimension grandiose : l'assassinat sous la douche dans **Psychose,** l'agression contre Grace Kelly dans **Le crime était presque parfait,** la strangulation de la jeune fille du parc d'attraction dans **L'inconnu du nord-express,** vue au travers des lunettes de la victime. De Palma est sans doute le réalisateur « moderne » qui réussit le mieux ce genre de scènes, ce ne sont plus de simples séquences mais de véritables morceaux de bravoure.
C'est aussi parce qu'elles sont souvent imprévisibles qu'elles frappent le spectateur au plus profond de son subconscient, tel le meurtre sauvage de Danielle Breton qui poignarde son jeune amant dans **Sisters,** la crucifixion (avec des couteaux de cuisine) de Margaret White par sa fille, Carrie, la suppression inattendue d'Angie Dickinson entre deux étages d'un immeuble, ou l'explosion de Childress à la fin de **Furie.**
La fascination de De Palma pour le sang est également une constante de presque tous ses films. Ce sont principalement ces effets « coups de poing » et sanglants qui l'ont popularisé. Contrairement à un réalisateur comme Dario Argento, c'est avant tout l'originalité des armes employées (ciseaux, rasoir, tronçonneuse, perceuse électrique) et des lieux qui caractérisent De Palma. Là encore, la sexualité et le voyeurisme sont présents.
L'utilisation de salles de bain empruntées à la célébrissime scène de **Psychose** d'Aflred Hitchcock a sa place dans la quasi-totalité des films de De Palma.
Carrie s'ouvre sur une scène de douche. Plus tard, dans la baignoire, la jeune fille lavera son corps souillé du sang de porc qu'elle a reçu au cours du bal. **Pulsions** et **Blow out** s'ouvrent et s'achèvent sur une scène de douche. Dans **Scarface,** des trafiquants de drogue torturent un homme avec une tronçonneuse après l'avoir attaché au-dessus d'une baignoire (toute la scène étant vue sur le visage d'Al Pacino, éclaboussé de sang). Le fantôme du Paradise fait irruption dans l'appartement de Beef, s'approche derrière le rideau de douche, sort un couteau et découpe la toile, puis applique sur le visage de Beef un déboucheur à évier.
Chez Brian De Palma, les meurtres se font très souvent en intérieur, on distingue cependant une opposition : soit le meurtre est commis dans un lieu très clos (ascenseur dans **Pulsions,** toilettes publiques dans **Blow out),** soit dans un endroit démesuré (la salle de bal de **Carrie,** la fête foraine de **Furie,** la boîte de nuit de **Scarface) ;** mais ici, il ne s'agit pas de meurtres isolés mais de morts collectives.

Dans les films de Dario Argento, le meurtre prend des allures de rituel, de cérémonial ; chez De Palma, il est imprévisible, direct et crédible.

Ce cinéaste fait de la violence un spectacle d'un art baroque et grandiose ; chaque meurtre devient une œuvre d'art bien ciselée qu'on admire avec complaisance, une complaisance de voyeur.



Les deux scènes : BLOW OUT. Ci-dessous : SISTERS.





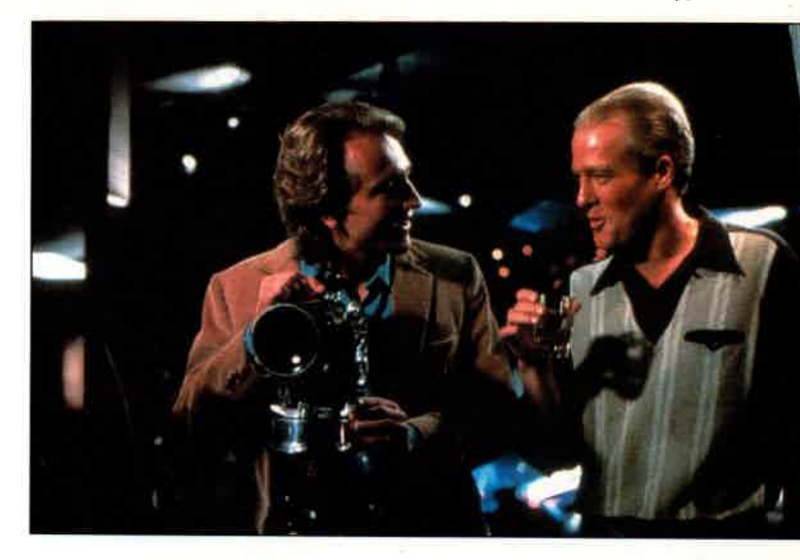
BODY DOUBLE : UN RETOUR AUX SOURCES

Une musique envoûtante, tout droit sortie d'une production HAMMER FILMS envahit l'écran. La caméra recule, quelques pierres tombales émergent d'une nappe de brume. Des lettres dégoulinantes de sang surgissent : « Brian De Palma presents ». Toujours dans le même mouvement, la caméra descend légèrement et nous fait découvrir un vampire gisant dans son caveau ; gros plan sur le visage du vampire. Celui-ci se retourne brusquement vers le spectateur et ouvre une machoire garnie de respectables canines ; la musique atteint son apogée. Le visage du personnage reste fixe, aucun cri ne sort, les secondes s'accumulent, « Action !... action !... come on, Jake, action !... Deux hommes se précipitent alors devant la caméra et sortent le pauvre acteur, de nouveau en proie à une crise de claustrophobie.
L'ouverture de **Body Double** appartient totalement au style

« De Palma ». D'ailleurs, ce n'est pas la première fois qu'un de ses films commence par un « faux début » : **Sisters** s'ouvrait par une émission de télévision, **Pulsions** par un fantasme, **Blow out** par une séquence de film.
Après l'écart que **Scarface** représentait dans sa filmographie, De Palma revient au « thriller » proche de **Pulsions.** Tous les ingrédients sont de nouveau réunis : voyeurisme, sexe, violence, meurtre, de quoi régaler tous les amateurs du genre et les fans du cher Brian. Cette fois-ci, il nous tisse une histoire de machination dans le style d'**Obsession** en s'inspirant fortement (peut-être TROP fortement) de deux classiques de son père spirituel : **Vertigo** et **Fenêtre sur cour.**
Ceux qui avaient été déçus par **Scarface,** devraient aimer **Body Double,** bien qu'il soit moins puissant que **Pulsions** ou **Blow out.**

La longue présentation psychologique du personnage de l'acteur est un peu gênante (De Palma nous avait habitués à des scènes chocs moins tardives dans ses scénarios), mais une fois au cœur du mystère, le spectateur se met en quête de trouver, lui aussi, le « pourquoi » du « comment ».

Pour quelle raison la femme qui habite l'immeuble en face de celui de l'acteur se livre-t-elle, chaque soir à heure fixe, à un strip-tease délicieusement érotique ? Et qui est cet inconnu suspect dans cet appartement qui vient ouvrir un coffre-fort secret ? Et pourquoi un homme d'origine indienne observe-t-il ce même appartement du haut d'une tour ? Voilà ce que Jake Scully découvre dans son télescope. Cet acteur claustrophobe, « lâché » par sa petite amie (la séquence de la découverte de l'adultère vaut à elle-seule son pesant d'or), se retrouvant sans emploi, et logeant chez l'ami d'un ami, va émerger au cœur d'une machination qui l'entraînera dans le monde de la pornographie.
De Palma a voulu renouer avec son public d'antan : il a imaginé une scène de meurtre particulièrement horrible, et situé son scénario dans l'univers du sexe ; de toute évidence, il a voulu offrir à son public plus qu'il ne lui a jamais donné.
Même si **Body double** souffre de quelques carences scénaristiques, il n'en reste pas moins un film à découvrir, car on y retrouve avec un certain plaisir toute la virtuosité technique de De Palma, ses thèmes et ses obsessions auxquelles nous sommes désormais familiers.





Les trois photos : BODY DOUBLE.



REGARD SUR UNE OEUVRE DIVERSIFIEE

Peu de réalisateurs actuels de fantastique et de terreur sont parvenus à apporter une telle « griffe » aux œuvres qu'ils nous offraient, comme le fait justement De Palma.
Si l'on excepte le côté « réaliste », voire « reportage » des productions de George A. Romero, l'aspect « amateur » et l'horreur chargée d'humour noir de Tobe Hooper, la touche « années cinquante » des films de John Carpenter, ou même le baroque des décors et des éclairages de Dario Argento, la plupart des réalisateurs n'ont fait qu'appliquer, très fidèlement il est vrai, les recettes du genre.
Dans le monde du cinéma, De Palma se situe bien au-dessus de gens comme Lucio Fulci ou Wes Craven, tout simplement parce qu'il ne fait pas exclusivement ce qu'on appelle du « fantastique ». Chez lui, pas de mort-vivant, pas de dégénéré avide de viande fraîche ou de petits monstres sortant du ventre de leur maman, A l'exception du **Phantom of the paradise,** l'univers de De Palma est d'un « réalisme » étonnant ! Dans chacun de ses films, tout est crédible ! La télékinésie **(Carrie)** existe, la télépathie **(Furie)** aussi, des expériences l'ont prouvé. Un meurtre dans un ascenseur est parfaitement plausible, de même qu'une machination comme celle d'**Obsession :** voir un assassinat de sa fenêtre est chose rare, mais pas inconcevable. Etre le témoin d'un attentat politique semblable à celui de **Blow out** n'est pas inimaginable.
En fait, De Palma n'a signé que trois œuvres totalement « fantastiques » (ces trois-là



ont suffi à le classer comme cinéaste de ce genre) : **Phantom of the paradise,** sur le thème du Diable (pour un complément d'informations sur ce film, se reporter à l'article de Marcel Burel dans MAD MOVIES n° 30), **Carrie,** où des dons paranormaux transforment une jeune fille malheureuse et craintive en sorcière démoniaque (mais le spectateur est proche de l'adolescente, car elle ne fait qu'accomplir sa vengeance), et **Furie,** qui exploite de nouveau l'existence de dons surnaturels insérés dans un récit d'espionnage.

En revanche, **Sisters, Obsession, Pulsions, Blow out** et **Body double** devraient plutôt être définis comme des « thrillers », ou ce que Hitchcock nommait « films à suspense ».

Reste **Scarface** qui fait figure d'exception dans son œuvre : un « film noir », mais où son goût pour le baroque et la violence éclate totalement.

Ce qui a fait de Brian De Palma un auteur, c'est avant tout son style, l'un des plus « identifiables » du cinéma actuel.

Question : à quoi reconnaît-on le style « De Palma » ? **Réponse :** à plusieurs utilisations techniques qu'il est le seul à employer. Parmi celles-ci, le « split-screen » (l'image coupée en deux qui permet de suivre deux actions simultanées), le ralenti, la réalisation de longs travellings exécutés à la grue, ou par exemple certains inserts d'objets importants dans l'image (employés dans **Pulsions).**

Outre ses prouesses techniques, De Palma a une conduite narrative bien à lui, comme ses scènes de rêves **(Carrie,** l'exemple le plus célèbre, et **Pulsions)** ou ses flashback **(Body double).**

Il s'évertue généralement à brouiller les pistes afin de dérouter le spectateur, de même qu'il affectionne particulièrement les brusques changements de points de vue. Dans **Sisters** et **Pulsions,** il commence à raconter l'histoire à travers le personnage de la victime, mais après sa disparition, vous plonge sans transition dans l'univers du témoin. Ainsi dans **Pulsions,** Nancy Allen n'apparaît qu'au moment du meurtre d'Angie Dickinson, on ne l'avait jamais vue auparavant.

De Palma et ses chefs-opérateurs travaillent beaucoup sur la couleur, généralement très brillante. Dans **Scarface,** le directeur de la photographie, John Alonzo, a apporté au film des teintes de plus en plus vives au fur et à mesure que Tony Montana (Al Pacino) s'élève dans la hiérarchie du banditisme. De même que Jim Tannenbaum, le grand ingénieur du son, a également contribué à la réussite technique de **Blow out,** dont le scénario repose essentiellement sur l'univers sonore.

D'ailleurs, De Palma travaille souvent avec les mêmes personnes (Paul Hirsh et Jerry Greenberg au montage, Pino Donaggio pour la musique) ; ses acteurs se retrouvent de film en film (Nancy Allen, John Travolta, William Finley ou Dennis Franz, l'inénarrable flic de **Pulsions).**

De Palma appartient encore au « jeune cinéma américain », mais son statut est plus proche de Martin Scorcese que de Steven Spielberg. Il n'a jamais atteint les sommets du Box-Office, mais l'œuvre qu'il construit n'en est pas moins cohérente et réfléchie.

Il a su apporter à ses films une « griffe », bien que changeant de genre chaque fois. Il est successivement passé du « suspense Hitchcockien » **(Sisters)** à « l'opéra rock fantastique » **(Phantom of the paradise),** du « thriller mélodramatique » **(Obsession)** au « fantastique télékinésique » **(Carrie),** du « psycho-killer » **(Pulsions)** à l'espionnage politique **(Blow out),** et enfin du « film noir » **(Scarface)** à une nouvelle forme de « thriller » **(Body double).** Logique implacable dans ses films et dans sa thématique (nous sommes tous des voyeurs, la violence est partout, les femmes exerçent une fascination dangereuse, la sexualité ne se vit pas sans problème...).

Brian De Palma a créé un cinéma tonique, unissant remarquablement l'action violente à une peinture du monde qui nous entoure. Dans la façon dont il utilise sa caméra, il mérite amplement sa place auprès de cinéastes comme Spielberg, Coppola ou Kubrick.

Dominique LEGRAND



THE FURY, à droite : SCARFACE.

FILMOGRAPHIE DE BRIAN DE PALMA

COURTS METRAGES :
1960. **Icarus** (16 mm)
1961. **660214, the story of an IBM Card** (16 mm)
1962. **Wotan's Wake** (16 mm)
1964. **Jennifer**
Mod (inachevé)
1965. **Bridge that Gap**
1966. **Show me a strong town and I'll show you a strong bank.**
The responsive eye

LONGS METRAGES :
1964-1966. **The Weeding Party** (+ production, scénario et montage, en collaboration avec Cynthia Munroe) Distribué en 69.
1967. **Murder a la Mod** (+ scén. et mont.)
1968. **Greetings** (+ mont. et co-scén.)
1970. **Dionysus in 69** (+ co-photo. en collab. avec Robert Fiore et Bruce Rubin)
Hi, Mom ! (+ scén.)
Get to know your Rabbit
1973. **Sisters** (Sœurs de sang) (+ co-scén.)
1974. **Phantom of the Paradise** (+ scén.)
1976. **Obsession** (+ collab. au sujet)
Carrie (Carrie au bal du Diable)
1978. **The fury** (Furie)
1979. **Home movies** (+ sujet et co-production)
1980. **Dressed to kill** (Pulsions) (+ scén.)
1981. **Blow out** (+ scén.)
1983. **Scarface**
1984. **Body Double** (+ co-scén. et production)

AUXERRE 1985



Un succès toujours garanti : le concours de maquillage du festival d'Auxerre.

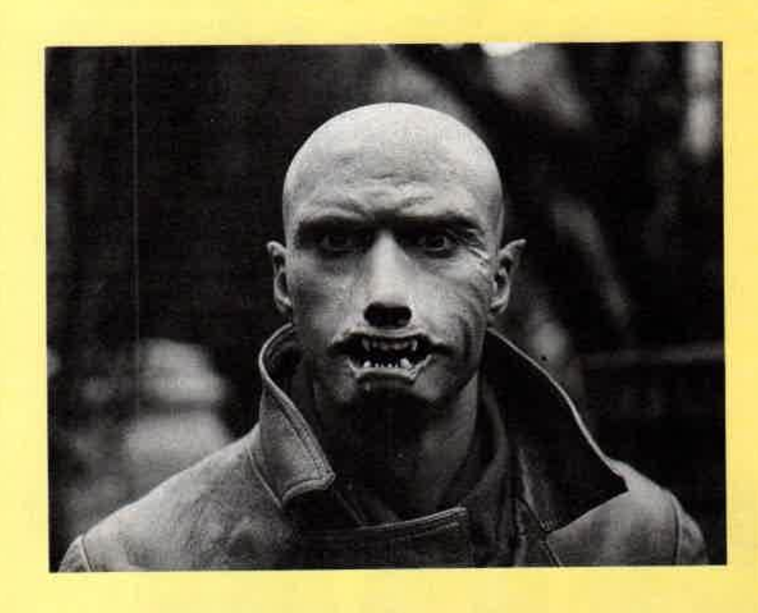
La cuvée 85 du Festival Fantastique d'Auxerre fut bonne, très bonne. Outre une majorité d'avant-premières, pour la plupart issues du dernier festival d'Avoriaz **(Dreamscape, Electric Dreams, Body Double, Element of Crime, Les griffes de la nuit)**, quelques inédits étaient proposés tels **2000 maniacs, Stepford Wives** de Bryan Forbes ou **Torture chamber of Baron Blood** de Mario Bava.
Cependant, le clou de cette manifestation, ce qui fait son charme irrésistible tant qu'inégalé à l'échelon national, c'est le concours de maquillages qui chaque année prend un peu plus d'importance. De nombreux candidats se sont présentés, venus de la région auxerroise, bien sûr, mais aussi parfois de fort loin. L'imagination de ces derniers méritait en tous points les éloges des distingués membres du jury : Jacques Gastineau, Benoît Lestang, Rufus, Alain Schlockoff, Paul Paviot, entre autres.
Toujours aussi mal desservi par la S.N.C.F., la coquette ville d'Auxerre nous a paru cette année un peu plus vivante, moins triste dans son vêtement d'hiver : faut dire aussi qu'on s'y est fait quelques copains, ça aide !
Auxerre a donc vécu dix jours durant à l'heure du Cinéma Fantastique, dix jours un peu fous, différents, et il ne fallait donc s'étonner de rien, surtout pas de la malédiction qui frappa la confection du trophée, la veille et le jour même de sa remise solennelle **(Dreamscape** remporta le prix du public haut la main), pas plus que de se retrouver prisonnier d'une 2 CV fantôme pilotée par un papillon, sous une tempête de neige !
Bref nous avons vécu là-bas quelques moments pas tristes, en compagnie du talentueux Yves Pires, peintre et illustrateur de grand talent (retenez bien son nom, on en reparlera) qui a déjà connu les faveurs d'une publication dans Mad et dessine maintenant pour diverses compagnies de distribution de vidéo cassettes et pour la collection Anticipation Fleuve Noir.
Remercions ici encore le dynamique organisateur de ce Festival, Jean-Louis Gleizes, qui, en raison du plaisir qu'il dispense à ce petit coin de la Bourgogne, mérite bien le qualificatif de bienfaiteur de l'humanité.

Basil RALBOL, Annie PETIT

UN ATELIER DE MAQUILLAGE EN FRANCE

Visité par Mad Movies et raconté par son créateur, Michel Soubeyrand

A 200 mètres du Père-Lachaise, Michel Soubeyrand a installé le seul atelier d'effets spéciaux maquillage en France. Il a eu la bonne idée de s'établir dans une boutique dont la superbe vitrine propose quelques échantillons de ses créations les plus spectaculaires (notamment un jeu de têtes de monstres du plus bel effet).
Producteurs, réalisateurs, ou simplement jeunes passionnés de fantastique ou d'horreur sont les bienvenus à l'atelier. Jusqu'à présent Michel Soubeyrand a toujours trouvé d'idéales solutions aux projets les plus hardis, il travaille vite, bien et, qualité extrême par les temps qui courent, il sait ce que veut dire un budget serré.
Michel Soubeyrand et son équipe ne chôment pas : réalisation des effets pour le film de J.P. Vergne : « Le Téléphone Sonne Toujours Deux Fois », puis intensive collaboration avec Lucio Mad et Gabor Rassov, d'abord une prothèse de langue et une de bras pour « Zito contre Monsieur Xu » (court-métrage signé par la célèbre Holocosto Produzione) enfin un cadavre entier, sur mesure, réalisé dans un temps record pour le seul spectacle bis de Paris : « Arsène mange ta Soupe ».



1) Avez-vous une formation artistique ?

M.S. : Je suis diplomé des Beaux-Arts en sculpture... Cette formation m'a permis d'acquérir les bases techniques nécessaires à la conception et à la réalisation d'effets spéciaux plastiques.

2) A partir de l'étude de la sculpture comment en êtes-vous venu à vous intéresser aux effets spéciaux ?

M.S. : Par passion pour le cinéma, bien sûr... Depuis des années j'apprécie les maquilleurs américains, et Rick Baker particulièrement. J'ai cependant toujours eu un petit pincement au cœur pour le gore transalpin. En ce sens ma rencontre avec Lucio Mad, italien dans l'âme, a été une réelle réussite.

3) Vous ne faites pas seulement des effets spéciaux maquillage ?

M.S. : Non, mon travail ne se limite pas à la réalisation de prothèses ou de maquillages, j'exécute aussi des accessoires (armes diverses, masques articulés, costumes...) ainsi que des décors de S.F., des maquettes...

Je suis disponible à toute création, parallèlement à l'exécution de mes commandes j'invente, imagine, construis toute sortes de prototypes, (j')expérimente des matières nouvelles et cherche à créer mes propres méthodes de travail.

*4) Parlez-moi de l'effet que vous avez réalisé pour **Le Téléphone Sonne Toujours Deux Fois.***



Le cadavre utilisé dans la pièce « Arsène mange ta soupe ».
En haut : M. Soubeyrand en loup-garou (vidéo-clip).

M.S. : Le producteur cherchait un maquilleur à effets pouvant réaliser des prothèses et accessoires au meilleur prix.

5) En quoi consistait le travail ?
M.S. : Une scène du film montre un meurtrier (Henri Courseaux) qui tue une femme à l'aide d'un téléphone, la malheureuse victime avait le cadran téléphonique incrusté dans la tête à coups de talon, l'effet était saisissant, la mort singulière !!!
J.P. Vergne, le réalisateur, par sa rigueur et sa gentillesse nous a permis de faire cet effet dans les meilleures conditions possibles.

6) Ce n'est quand même pas ce qu'on peut appeler un effet gore ?
M.S. : Non... Pour l'instant la plupart des cinéastes français pensent les effets spéciaux non comme moments de terreur mais plutôt dans le sens d'un gag original... Rien de commun avec les propos sanguinolents des américains.

7) Alors comment un maquilleur épris d'horreur peut-il être tolalement satisfait par les propositions des français ?
M.S. : Le fait d'ouvrir un atelier d'effets spéciaux est un pari sur l'avenir (rires). J'ai confiance en une jeune génération de réalisateurs pour exploiter mes travaux et mes idées... J'espère ne pas me tromper !!!



Michel Soubeyrand (à gauche) et son assistant dans une partie de tripe-poker. Bas : Stades de travail sur le loup-garou. Photos : P. Servouze.

8) C'est audacieux, les français sont plutôt portés sur la comédie dramatique ou le film bavard.
M.S. : Certes mais la révolution gronde... Je connais quelques iconoclastes élevés au biberon de l'horreur...

9) Vous semblez bien allusif, précisez-nous votre pensée.
M.S. : Vous voulez sans doute que je vous parle de Lucio Mad et de Gabor Rassov, ils se veulent les « rois de l'horreur et de l'action », une place est à prendre et je ne peux qu'abonder dans leur sens, leurs spectacles et leurs films font constamment appel à mes services. Espérons qu'ils aient un jour de véritables moyens pour réaliser des projets de grande envergure...

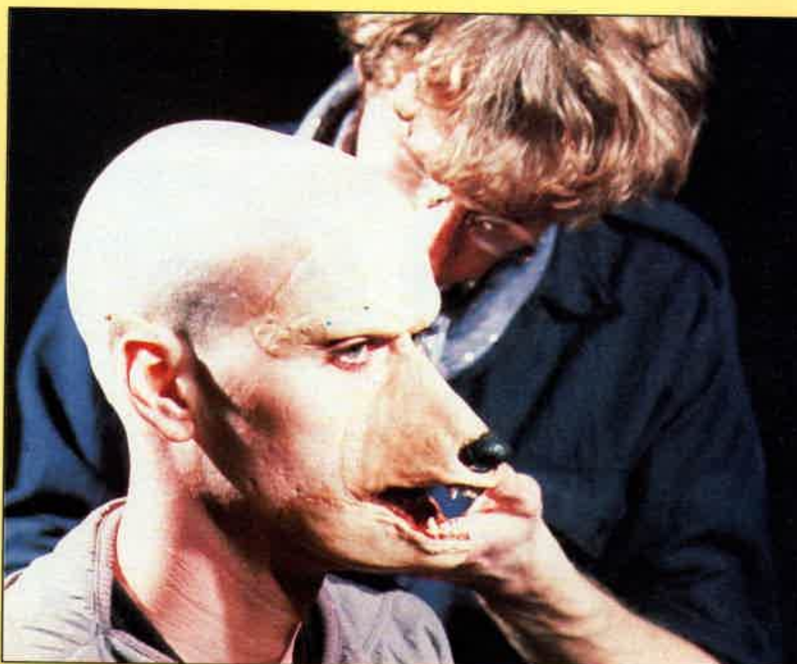
10) Et actuellement sur quoi travaillez vous ?
M.S. : Nous venons d'achever une série de clips pour « Final Cut », jeune maison de production vidéo, le travail consistait à transformer des comédiens en cochons, loups-garou et morts-vivants... Nous avions également à réaliser une série de masques, ces clips vont être diffusés sur Canal + ... En ce moment nous fabriquons une tête mécanique de minotaure pour un court-métrage fantastique...

11) Et dans un avenir plus lointain ?
M.S. : Nous examinons quelques scénarios, nous en attendons d'autres. Malgré tout, l'exercice de la profession est aléatoire ; certains projets peuvent se concrétiser comme d'autres ne jamais voir le jour...

Aux amateurs intéressés, on peut joindre l'atelier « SOUBEYRAND » au 797.23.00.

Propos recueillis par Eric MADELIN







LES « BLADDERS »

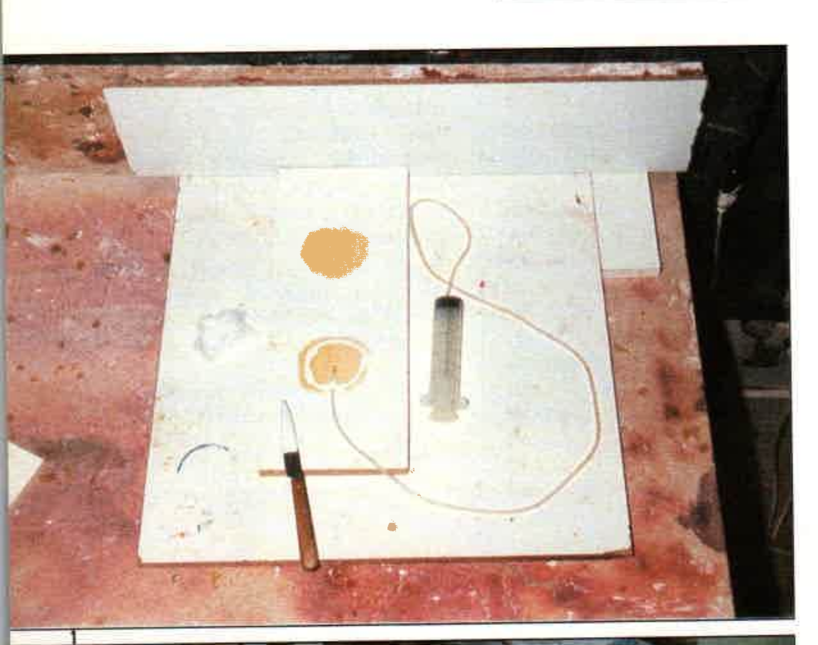
Les « bladders » (vessies en anglais) sont de petites poches de plastique que l'on peut gonfler par un tuyau et qui, placées sous un maquillage, permettent de créer des déformations spectaculaires !
Exemple : les transformations en loup-garou du film HURLEMENTS sont basées sur ce procédé (qui a été mis au point par Dick SMITH pour le film L'EXORCISTE).
Le but de cet article est de permettre aux cinéastes amateurs (de fantastique !) d'utiliser le procédé des «bladders» pour leurs films et, à moindres frais, d'obtenir des résultats de pro !

I) MATERIEL DE BASE

1) Du LATEX : c'est la base de tout : c'est avec du latex que nous allons réaliser nos poches gonflables. Je vous renvoie aux N° 22 et 25 de MAD MOVIES pour plus de renseignements sur le latex et sur sa coloration.
2) Des DURITES : comme utilisées en modélisme ; elles sont très souples et très fines (donc facilement camouflables) mais assez chères, on peut les remplacer par des tuyaux pour aquarium.
3) Des produits d'usage courant.

II) PRINCIPE

Sur une plaque de verre ou de plastique (pour éviter que le latex y adhère) on coule deux fines couches identiques de latex, par ex. en rond, qu'on laisse sécher.





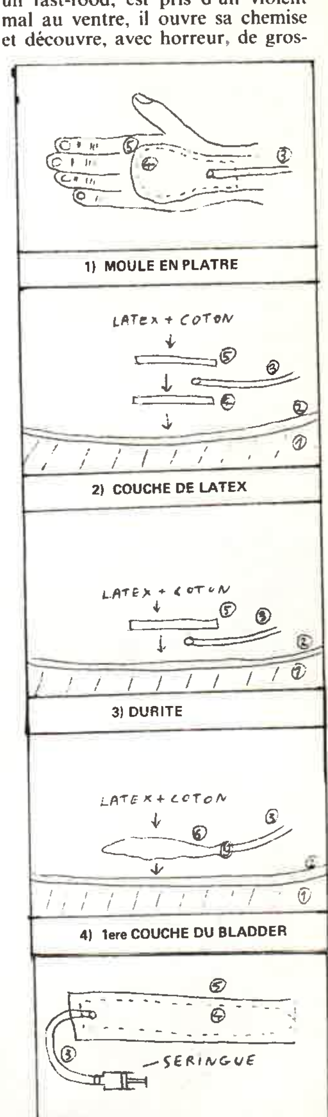
Sur l'une des couches, on pose, avec la pointe d'un couteau, un filet de latex sur tout le bord. On pose alors le bout de la durite en travers du filet de latex. Puis on prend un peu de coton que l'on imbile de latex et que l'on pose sur la durite (photo N° 1). En effet, le latex étant très liquide, il ne peut tenir de lui-même sur des surfaces verticales ou rondes comme la durite. On le mélange donc avec du coton pour pouvoir lui donner la forme voulue.
Après cela, vous décollerez la seconde couche de latex que vous poserez sur la première et sur la durite. Appuyez sur les bords pour que le latex encore liquide s'aplatisse et forme un joint continu entre les deux couches. Veillez notamment à faire un joint continu autour de la durite, c'est souvent le point faible du « bladder », si besoin est, rajouter du coton + latex.
Après séchage, votre poche est prête : soufflez dans l'autre bout de la durite, la poche doit se gonfler comme un ballon !
Si votre poche se dégonfle, c'est que le joint est mal fait, il faut colmater le trou par du coton + latex. Si vous avez du mal à la gonfler c'est que vous n'avez pas assez de souffle ou que les couches de latex ne sont pas assez fines, il faut alors en refaire d'autres, en mettant moins de latex pour la même surface. Pour vous aider à la gonfler, utilisez de grosses seringues en plastiques (pharmacies).
Il arrive que les deux couches adhèrent fortement l'une sur l'autre ce qui empêche la poche de se gonfler. Il faut alors, avant de les coller l'une sur l'autre, les tremper dans de l'ACETONE qui leur fera perdre leur adhérance.

III) 1er EXEMPLE

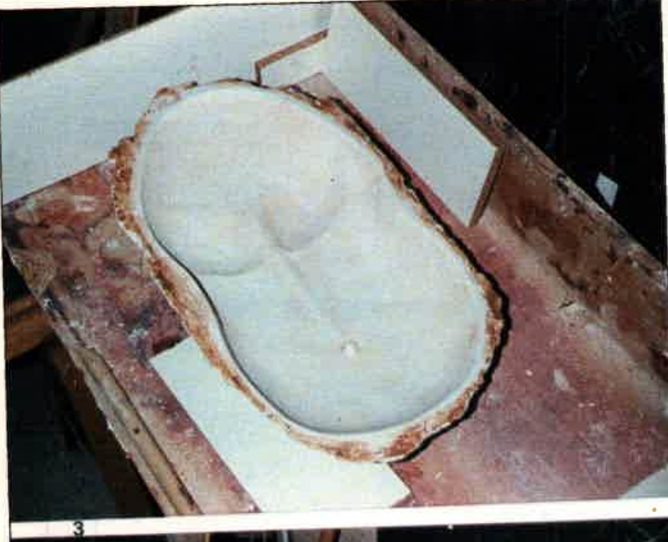
Un de vos personnages est mordu par un serpent géant (ou par E.T. !) son bras se met alors à enfler à vue d'œil !
Ce trucage est une application directe du chapitre précédent : il vous suffit, sur une plaque de plastique, de tracer le contour de la main de l'acteur, puis de couler une couche de latex à l'intérieur du contour (il vaut mieux laisser une marge d'un bon centimètre). Lorsque la première couche est sèche, placez dessus une plaque de verre, coulez dessus la seconde couche de latex. Il faut que cette dernière ait la même forme que celle du dessous mais avec des bords légèrement plus larges, ceci pour que le raccord avec la peau soit le plus fin possible et donc le moins visible possible (dessin N° 1).
Vous refermez alors votre poche comme vu plus haut, puis vous collez le tout sur la main de l'acteur avec un peu de latex et vous camouflez les bords avec de fines couches de latex étalées sur la peau et sur la poche. Lorsque tout est sec, votre acteur enfile une chemise dont la manche va cacher la durite qui ressort dans le dos de l'acteur.
Il reste à filmer l'effet : au moment opportun, un assistant soufflera dans la durite (hors champ, de préférence !), et le bras de se déformer devant vos yeux.
Pour encore plus d'effet, on peut rajouter une autre poche sur la paume de la main. Attention à ne pas trop souffler quand même car les bords de la poche risquent de se décoller...

IV) 2e EXEMPLE

Votre acteur, après un repas dans un fast-food, est pris d'un violent mal au ventre, il ouvre sa chemise et découvre, avec horreur, de gros-



1) MOULE EN PLATRE
2) COUCHE DE LATEX
3) DURITE
4) 1ere COUCHE DU BLADDER
5) 2ème COUCHE DU BLADDER



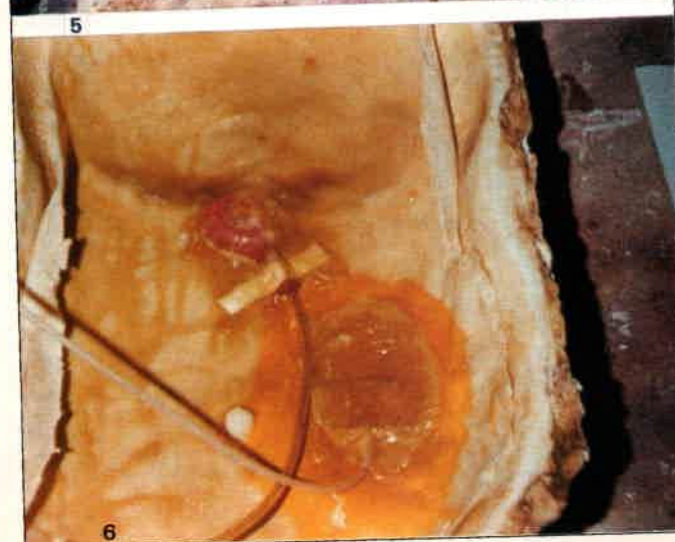
3



4



5



6



7

ses cloques qui gonflent et palpitent sur son beau torse musclé !
Déjà plus dur ! Il faut refaire en latex le dessus du corps de votre acteur, pour cela deux solutions : mouler le torse de votre acteur avec des bandes plâtrés ou refaire le torse en terre glaise (photo N° 2) dont on prend un moulage en plâtre à modeler (dans les deux cas voir M.M. 30). La seconde solution a l'avantage que la glaise peut rester plusieurs jours sous le plâtre, permettant un meilleur séchage, mais pas l'acteur (en général !) (photo N° 3).
Puis, dans le moule en plâtre, on coule une fine couche de latex, il faut veillez, en remuant votre moule, à ce que le latex ne se dépose pas dans le fond du moule mais sèche uniformément (utilisez un séchoir) (photo N° 4). Puis trois méthodes au choix :
1) Vous utilisez une poche faite comme plus haut, que vous collez directement sur la couche de latex du moule. Pour coller, utilisez soit une colle plastique forte, soit, plus simple, une fine couche de latex. (dessin N° 2).
2) Vous n'utilisez plus qu'une plaque de latex, la seconde épaisseur vous est fournie par la couche de latex coulée dans le moule.
Avantage : vous éliminez une épaisseur, donc votre poche se gonfle mieux et plus, mais vous ne pouvez pas tester votre poche avant que tout soit collé. (dessin N° 3).
3) Vous utilisez comme « bladders » un simple ballon de baudruche que vous collez bien à plat sur le latex dans le moule. Avantage : pas de poche à construire, mais le raccord entre la durite et le ballon risque de fuir (vous pouvez le ligaturer avec un élastique). (dessin N° 4).
Puis, dans les trois cas, on couvre le tout d'une bonne épaisseur de coton + latex. Une fois le tout sec, on le décolle délicatement du plâtre.
Il ne reste plus qu'à poser et coller le tout sur le corps de l'acteur, les bords étant cachés par les pans de la chemise et le bas glissé dans le pantalon, seul le haut doit être collé sur le cou de l'acteur par de fines couches de latex. On fait alors passer les durites dans son dos et on les relie à des seringues. Enfin on maquille le tout avec du fond de teint pour donner au latex la même couleur que la peau de l'acteur (à moins que l'on ait coloré son latex à l'avance mais il est très dur d'obtenir la bonne couleur).
Il ne reste plus qu'à filmer la scène, des assistants pourront, grâce aux seringues, gonfler et dégonfler les poches, donnant l'impression de palpitations. (photo N° 7).
Au lieu d'un torse, vous pouvez utiliser, par ex., un masque en latex (voir M.M. 30) à l'intérieur duquel vous placerez vos poches.

V) 3ᵉ EXEMPLE

Votre acteur se bat contre un télépathe : soudain une veine sur son frond se met à gonfler, gonfler et se perce : le sang jaillit !
Encore plus dur ! Car il faut réaliser un « bladder » très long et très fin (n'hésitez pas à faire plusieurs essais). (dessin N° 5).
De plus, il ne faut pas coller les deux extrémités de la poche : en effet, cette fois, au lieu de l'air, vous injecterez du faux sang (sirop de grenadine dilué + gouache carmin) qui gonflera la poche et, en arrivant à l'extrémité, réouvrira le bout non collé de la poche et jaillira hors de la fausse veine. Il suffit alors de coller cette poche sur le frond de l'acteur, avec du latex, de cacher la durite dans ses cheveux et de maquiller le tout avec du fond de teint.
Pour le tournage, un assistant injecte le faux sang, par une seringue, dans la durite. Là aussi plusieurs essais seront sûrement nécessaires ainsi que de bons éclairages pour mettre la veine en valeur et amplifier sa déformation.
Il ne vous reste plus qu'à développer d'autres applications de ce procédé, selon vos propres besoins. Je vous souhaite bonne chance !

Lionel ALLORGE

Pour plus d'informations ou de conseils, écrivez à LIONEL ALLORGE
6, chemin de la butte aux buis
78470 St REMY

Diverses phases de l'élaboration d'un faux buste en latex avec application des bladders.

COURRIER DES LECTEURS

Sylvain Fontaine, Oncy sur Ecole

Il est 21 heures et je viens d'entendre le palmarès du 13e festival d'Avoriaz. Grand prix **Terminator, Razorback,** disparu. J'ai dû louper quelque chose. J'ai vu ces deux films aux Etats-Unis et je reste à me demander comment le jury a pu négliger un pur chef-d'œuvre comme **Razorback.** Visiblement ces messieurs-dames du jury ne lisent ni Starfix, qui annonçait l'arrivée du film qui enfin était du niveau de **Blade Runner,** ni Mad Movies, qui définissait l'œuvre comme « une espèce de rencontre entre Miller, Scott et Hooper ». Tant pis pour eux.

Olivier Sanguy, St Maximin

J'aimerais répondre aux incrédules des aventures d'**Indiana Jones.** Dans un précédent Courrier des lecteurs je lis la remarque suivante : « Où Indy s'était-il réfugié lorsqu'il était sur le toit du sous-marin ? » Cette question est amusante car elle contient sa propre réponse ! Indy s'est tout simplement réfugié sur le toit du sous-marin ! En effet les submersibles de la marine teutone d'alors n'avaient rien à voir avec ceux d'aujourd'hui. La plongée n'était utilisée qu'en cas d'attaque ou pour se dérober (le reste du temps on préférait la surface).
Quant aux chaines de Demi-lune et le fait qu'il ait deviné le contre-poison, nous touchons l'essence du genre qu'est le film d'aventure. On ne peut dans **Indiana Jones,** sans casser le rythme du film, montrer Demi-lune user ses chaînes en temps réel ! Ou encore moins évoquer par une voix-off la réflexion du compagnon d'Indy sur le moyen de réveiller le Professeur Jones. Il faut participer au film (comme le préconisait d'ailleurs une de vos lectrices), cela implique donc de faire abstraction des « réflexions existentielles » pour faire corps à l'action.
En conclusion je dirais aux incrédules de se taire, car l'Aventure doit continuer et doit même le faire avec insolence pour la réalité, parce que c'est cette insolence qui lui donne vie.

Martin Rézard, Pavillons-sous-bois

J'aimerais savoir quels sont exactement les dangers du latex au contact de la peau. Sérieusement, les gars, ça craint ou pas ? Car, comme vous pouvez le constater sur ce cliché, la peau de mon petit frère a eu des réactions bizarres... Le sang est réalisé grâce à une recette personnelle : encres rouge, noire et bleue, ketchup et dextérité dans le mélange. La chair, invisible sous la couche de sang, c'est bêtement des corn-flaxes tout détrempés collés au latex.

Tant que tu expérimenteras tes créations sur ton petit frère, ta peau ne risquera rien... tu as raison il faut savoir être prudent ! Bon, ceci étant, il semblerait que certaines peau fassent une allergie à ce style de produit, mais c'est somme toute assez rare, compte-tenu de tous ceux qui s'y exercent.



Photo : Martin Rézard.

Sylvie Magne, 75007 Paris

Merci pour ce numéro 34 qui, à mon avis, représente ce que j'attends de notre magazine préféré. De la diversité, de l'information, de l'actualité, une bonne dose d'humour et aussi de l'analyse sérieuse (avec une mention spéciale pour cette brillante étude de **1984,** bravo !).
Commes vous le dites la parution me semble adaptée et vous ne gagneriez rien en passant mensuel. Continuez comme cela et donnez-nous d'autre numéros de cette valeur. Grosses bises à toute l'équipe.

Vincent Guignebert, Chambéry

Je déplore l'attitude de certains critiques qui se bornent à descendre systématiquement le dernier film fantastique sorti. Un exemple, voici trois critiques parues dans PREMIERE (n° 86) : **La forteresse noire.** « On peut — largement — se contenter de la B.O. de Tangerine Dream... » (gloups !).
N° 78 page 15 : **Evil dead,** « ... Reste un film qui peut satisfaire les inconditionnels du genre parce qu'il n'y a que tuerie et sanguinolence » (regloups !).
N° 74 page 16 : **Ténèbres,** « D'une laideur à faire peur, d'un sanguinolent à gerber. Nul... avec vos 30 balles, achetez plutôt l'affiche »... ça fait mal, non ? On se demande de quel droit PREMIERE se permet de juger un sujet qui lui est inconnu. Toi Tonton Mad, qu'en penses-tu ?

PREMIERE est une revue amie (toutes les revues sont des revues amies maintenant...) et ils écrivent comme ils le sentent. C'est un droit pour tous. Bon, ceci dit, on voit bien que le but de PREMIERE n'est pas de promotionner ce genre de films, surtout s'il ne promet pas une affluence du public (donc un lectorat) important. Ils font un autre métier, et voilà... Tout de même, « sanguinolent à gerber », « vos trente balles » dis-tu ? Diable ! ils sont en train de nous pomper au niveau du langage. Mais que fait donc Bernard Stéphane ? Et la police, alors ?...

M. Majewski, Audincourt

Votre revue est bimestrielle : c'est magnifique, mais je vous en prie, ne cédez pas à la tentation de la mensualité. Je préférerais que vous augmentiez le nombres de pages (76 à 80 pages par exemple) : chaque numéro est meilleur que le précédent et le nombre de vos lecteurs augmente. Alors, peut-on connaître vos projets quant à l'avenir de Mad Movies ?
Je suis allé voir **Razorback.** C'est bien, mais je n'en ferai pas autant de louanges que Denis Tréhin. J'ai ressenti une impression de « déjà vu ». On a remplacé les méchants motards de **Mad Max** par des sangliers australiens. Bien sûr, la simplification est un peu trop cruelle et le metteur en scène, Russel Mulcahy, est excellent, mais on aurait dit qu'il avait appris par cœur les leçons de George Miller et qu'il les a ressorties à travers sa caméra. Bref, plein de clichés qui rappellent les deux **Mad Max** (la voiture des deux tarés, tueurs de kangourous, aurait pu figurer dans **Mad Max 2,** non ?). Le meilleur passage est peut-être le délire de Carl Winters : on reconnaît le coup de patte du spécialiste en vidéo-clip. Ma critique est sévère, mais ce film est à voir tout de même. Attention, je n'ai pas dit que Mulcahy avait « pompé ». Mais peut-être que tous ces clichés ont été une des raisons pour laquelle **Razorback** n'a pas obtenu le Grand Prix à Avoriaz. Voici mon adresse pour ceux qui ne seraient pas de mon avis : M. Majewski Jean-Pierre, 22, rue Gustave Courbet 25400 Audincourt.

Philippe Bianco-Mula, Nice

Après une éternité dans la zone négative, je rejoins les forces du bien en m'abonnant à Mad Movies, une revue sympathique qui évite de se prendre au sérieux et qui ne tombe pas non plus dans l'hystérie.
Les critiques de films sont objectives : d'autres revues s'extasient sur **Dune** parce qu'il a coûté 50 millions de dollars, le budget le plus «énaurme» de l'histoire du cinéma : budget élevé : qualité. Des films comme **Flash Gordon** ou **King Kong** 76 nous prouvent le contraire (produits tous les deux par Dino de Machinchose, comme par hasard...) Mais où sont donc passés les experts en effets spéciaux ? bouffés par les vers de sable ? en train de fumer un joint bourré d'épice ? de lire la traduction chinoise du bouquin d'Herbert ? En tout cas, leur travail est aussi inexistant que l'eau sur Arrakis (si l'on se réfère au budget astronomique dont ils disposaient).
Sinon, votre revue est la seule qui ait parlé de séries T.V. comme **Au-delà du réel** ou les séries de Gerry Anderson, Consacrerez-vous bientôt un dossier sur **Cosmos 1999 ?**
J'espère que Mad Movies poursuivra ses dossiers sur les maquilleurs et les metteurs en scène d'Hollywood. Long life for Mad Movies.

Pascal Trouvé, Liberville

Je vous envoie deux photos que j'aimerais bien voir publier. La première c'est tout simplement une main arrachée. Pour l'effectuer c'est simple : vous prenez une main, la vôtre éventuellement, vous la plongez dans un grand bocal de latex plusieurs fois en la séchant après chaque trempage. Une fois bien sèche, vous la tirez comme un gant, vous la bourrez de coton, la peignez (attention, très difficile !) et vous ajoutez le sang, la chair, etc. Vous obtenez de cette façon une mutilation du style Ed French. L'autre est un maquillage que j'ai effectué sur mon frère.
Je vous félicite pour votre revue, elle est superbe. Très bonne mise en page, sujets, articles... et beaucoup de photos magnifiques. Bravo pour votre grande série sur les maquilleurs, ces gars sont des génies (sans bouillir (nul).

Vincent Delrue, Villeneuve d'Ascq

Cher Mad Movies,
« Sauve qui peut **(The Shining) »** ! Tel est mon cri de désespoir après avoir lu le court article dans le N° 33, P. 47, en haut à gauche. En effet, j'ai vu le film **The Shining** puis j'ai lu le livre et la seule « traitrise » de Kubrick me semble d'avoir « laisser faire » le spectateur. Je m'explique brièvement : quand Jack Torrance est enfermé dans la réserve par sa femme Wendy, qui lui ouvre la porte ? l'hôtel « maléfique » ? On ne le voit pas faire. Jack ? si on ne sait exactement qui l'a rendu fou, il n'a pas le pouvoir de se libérer puisqu'il s'est fait enfermer. Wendy ? Non, c'est elle qui l'a enfermé. Danny ? grâce à ses pouvoirs, on peut en douter. Le/la spectatrice ? Ma foi, il y a même un intérêt : la continuation du film ! Et il est le seul que Kubrick ne puisse montrer en train d'ouvrir puisque cela se fait « en dehors du film ». Etonnant non ? King fout seulement la trouille, Kubrick fait participer !
En espérant avoir donné l'envie de revoir ce chef-d'œuvre et je vais essuyer cette eau... ah zut !? Bon, j'vais fermer le frigo, il est presque mç...udh (çhdnoe !).

Paul-Etienne Chavelet, Nouméa

Je te lis il y a peu de temps et je trouve que tu es un journal fantasmagoriquement extra, génial, inimitable. Je suis un peu désespéré d'habiter la Nouvelle Calédonie car les MAD ont du retard, que faire ? Je t'écris aussi pour te dire que je suis un jedimaniac et que je suis ravi de voir que plusieurs munéros ont été consacrés à **Star Wars** (27, 28, etc). Je veux dire à Miguel Dognon qu'il a entièrement raison dans sa lettre du 32. Ceux qui n'aiment pas **Star Wars** gardez vos réflexions pour vous et laissez les autres apprécier les articles. Moi par exemple, je n'aime pas les photos gore mais je ne les critiquerai pas car je sais qu'il y en a qui adorent ça. Je suis favorable aux Petites annonces car elles nous permettent de correspondre avec des

inconnus et échanger diverses choses. J'aimerais aussi fonder le "Luke Skywalker's fan club". A tous les fans de Mark Hamill, écrire à Paul-Etienne Chavelet, B.P. 370, Nouméa Nouvelle-Calédonie.

T. Rossi, Bobigny

Bonne nouvelle : MAD MOVIES est désormais disponible au foyer du huitième régiment de hussards à Altkirch. Il s'agit bien entendu du régiment dans lequel j'effectue mon service. Lors de la dernière réunion de la « commission de Foyer » les représentants des divers escadrons (dont je fais partie) devaient décider des revues à commander pour le foyer. J'ai appuyé fortement Mad Movies. Pas de problème et je peux te dire que le N° 34 a été fortement apprécié par les hussards, d'une part grâce à ses nombreuses illustrations et à ses textes complets et clairs. Alors continuez d'être aussi bon (car en plus il y a une progression non négligeable) et peut-être verra-t-on un jour M.M. dans plusieurs autres casernes. A suivre... Amicalement.

Bien joué camarade ! Mais peut-être aurais-tu d'autres tuyaux pour nous faire rentrer dans les églises : je rêve de ça depuis ma première communion (qui fut également la dernière...).

W. Delfosse, Tostat

Lecteur de MAD que depuis le 29, je ne me pardonnerai jamais d'avoir découvert la revue si tardivement. Avoir loupé tant de géniaux numéros ! Une consolation, je ne suis pas le seul à en croire les lecteurs qui vous écrivent. Mais il y a plus grave ; certains critiquent le style non professionnel de la revue, alors voilà ma sentence :
Un journaliste est un professionnel de la plume, un habitué des grandes phrases, des mots choc pour des idées souvent vides. Un amateur fait parler son cœur d'où découlent parfois quelques maladresses dûes aux emportements des impressions reçues, ce qui fait le caractère mais aussi l'intérêt de certains articles.
Ceci dit, pourquoi ne pas créer un club ? A bientôt, pour la mensualisation.

Valérie Cayot, Macon

« Samedi soir, il est déjà tard et je n'ai pas sommeil. Que faire ? Je commence à m'ennuyer. Soudain des pas résonnent dans l'escalier et... un monstre surgit dans l'encadrement de la porte, brandissant je ne sais quoi dans la main. Morte de peur, je m'engouffre dans mes draps... un long moment passe... Je réapparais enfin à la surface. Plus rien, sauf... sauf un livre posé au pied du lit. Je le prends et lis le titre à haute voix : « Ciné-Fantastique — Mad Movies » ! Je commence à le déguster. Délicieux ! Savoureux ! Jamais je n'avais lu une revue aussi dingue. Depuis ce jour et grâce à toi, Tonton Mad, mes grands moments d'ennuis sont devenus de longs instants d'horreur, de frissons, de plaisir... et même de rire. Les photos sont excitantes, les articles angoissants et tes critiques souvent humoristiques. Que demander de plus ? Je me suis même fait une amie par l'intermédiaire des petites annonces. Ce n'est pas une revue que j'ai découverte, c'est une mine d'or ! ».
Que ceux qui ne sont pas de mon avis s'adresse à Valérie Cayot, 806, rue Saint-Exupéry 71000 Macon. Et au nom de tous les fans je te souhaite longue vie et que la Force soit avec toi. Toutes mes amitiés à l'équipe de MAD.

Véronique Sahal, Sceaux

J'aime beaucoup Mad Movies et je trouve qu'il y a des rubriques vraiment super (le film décrypté, critique des B.O. de films, courrier des lecteurs, etc.) Mais si je vous écris ce n'est pas uniquement pour vous faire des compliments. Quand vous parlez d'un film vous ne donnez jamais la date de sa sortie. Cela pourrait être pourtant très intéressant à savoir. Quand sortira **2010** ? Car aucune revue n'en parle et je suis pressée d'aller le voir (le roman est génial).
Ensuite je voudrais vous parler d'une chose qui m'a frappée dans Mad Movies : ce sont les références perpétuelles à **Star Wars** (surtout dans le courrier des lecteurs). Or je suis une superfan de la série et j'aimerais savoir si les rumeurs sur le tournage du quatrième volet sont vraies ou fausses. Si oui, s'agit-il de la première ou de la dernière trilogie et quand le film sortira-t-il ? Par ailleurs j'aimerais passer cette annonce : « recherche tout document, gratuit ou non, sur Mark hamill et **Star Wars**. Ecrire à Véronique Sahal, 7, allée Bernadotte 92330 Sceaux ». Merci pour tout.

On ne peut guère authentifier des rumeurs, tout ce qu'on peut dire c'est qu'elle circulent et qu'un projet est bien en cours, mais quant au sujet traité le mystère demeure encore et c'est peut-être aussi bien. Ensuite nous parlons souvent des films lorsqu'ils sortent aux U.S.A. ou que l'on a pu les voir en projection dans certains festivals étrangers, cela signifie souvent qu'ils n'ont pas encore trouvé de distributeurs français et qu'une date probable de sortie est impossible à déterminer.

Alice Reininger, Versailles

Je voudrais résoudre le problème suivant : comment Short Round découvre-t-il que c'est par le feu que l'envoûtement de Kali peut être détruit ? Il existe une scène qui se passe dans la mine, quand Short Round y est réduit à l'esclavage. A un moment, une coulée de lave jaillit par une fissure d'une paroi de la galerie et se déverse sur la jambe d'un garde Thug. Sous ses yeux et ceux des autres enfants, il redevient « gentil ». C'est ainsi qu'il comprend que le feu sauve les gens du cauchemar de Kali. Malheureusement, Spielberg a coupé cette scène qui, à mon avis, était vitale. Pour les sceptiques, regardez à la page 33 de l'album photo **d'Indiana Jones**, il y a une vue de cette scène. J'espère que vous publierez ma lettre. En attendant, longue vie à Mad Movies, une revue que je considère comme excellente.

Pascal Perrot, Paris.

Pourquoi la presse méprise tant les films fantastiques français alors qu'il est en est tant qui nous viennent des U.S.A. ? Il y a là une injustice. Lorsqu'un fantastique grande cuvée comme le **Litan** de Mocky sort, motus et bouche cousue.
Telle n'est pas votre attitude puisque vous parlez de Rollin, unanimement démoli par vos confrères, et que vous consacrez interview et article à Monique Henckell (dont J'attends toujours avec impatience le **Si j'avais 1 000 ans**). Qu'a donc **Gremlins** de si exceptionnel ? et pour vingt minutes hilarantes, combien de gags répétés et traînés en longueur ?
Sélignac tourne son second film **« Le troisième œil »**, saga ésotérique d'après Lobsang Rampa. Que faites-vous ? Mystère !

Quand serons-nous gratifiés d'un dossier cohérent sur ce cinéma français, qui existe coûte que coûte et contient le plus beau mot du monde : poésie. Parmi les jeunots, Philippe Muyl sort un 1er film, **L'arbre sous la mer.** Mais qui irait deviner qu'il s'agit d'un film fantastique. Réponse : moi. Une histoire qui lorgne du côté de **Splash** sans les mêmes gros sabots. Vu la catégorie dans lequel Pariscope le classe et la campagne de presse — quasiment nulle. Comme si les producteurs disaient « vous faites un film fantastique, O.K... Mais ne comptez pas sur nous pour la promotion ».

Besson, après **Le dernier combat,** travaille sur un thriller fantastique : **« Subway ».** Il y a quelques années, Dominique Goult sortit un fantastique, **Haine,** son second film était sur le Triangle des Bermudes. La maison de production était Blue Island. Qu'est devenu ce film ? Beinex tourne aux Etats-Unis un film de vampires, **« La vierge de glace ».**

Croyez-moi ! il est déjà si courageux de faire un film fantastique en France que rejoindre les rangs des détracteurs — ma parole ils ont été contaminés par le symptome **Gremlins** à Mad ! — n'est ni très courageux, ni très sympa.
Surtout quand il s'agit d'un premier film.

Nous croyons beaucoup à l'avènement d'un cinéma fantastique français et s'il nous appartient de l'aider nous le ferons. **Gremlins** *est un film gentillet et nous lui avons accordé une place normale, ni plus ni moins (3 pages dans le 33, 1 page dans le 34). Rien d'exagéré comme tu le vois.*

Philippe Sartorelli, Canet-Plage

Dans le dernier numéro, Erik Pigani prend un malin plaisir à critiquer Giorgio Moroder. Sa musique n'est que lassitude et ennui. Eh bien qu'il réécoute **Midnight Express, Cat people** et j'en passe. C'est aussi grâce à ce compositeur que nous avons pu revoir **Metropolis.** Certes, il ne vaut pas John Williams ou Vangelis, par exemple, mais de là à dire que sa musique lasse et ennuie, c'est un peu fort. Il sait admirablement bien se servir de synthétiseurs et autres instruments dans le genre (cf « Machines » de **Metropolis).**

Ma deuxième critique concerne l'article sur **Dune.** Il est très facile de dire d'un film qu'il est mauvais si l'on n'énumère que ses défauts, encore que le fait d'avoir voulu restituer le roman n'est pas, à mes yeux, un défaut. Quant à dire que le film manque d'humour, j'aimerais bien qu'on me donne le numéro de la page où l'on peut en trouver dans le livre. Chose importante : il ne faudrait pas oublier que **Dune** est un des rares films intelligents de science-fiction.
Bon, j'arrête là les dégats en vous disant que, malgré cela, j'adore Mad Movies. Sur ce, salut et j'espère que vous aurez le courage de publier ma lettre.

Nous recevons tant de lettres de félicitations que publier celle-ci ne relève même pas du courage mais du simple alibi. Quant aux avis de nos collaborateurs, ils reflètent leurs opinions et nous défendons leur liberté de jugement, même si ces opinions exprimées ne rejoignent pas toujours celles de toute l'équipe.





Photos : Pascal Trouvé.

David Lemercier, Caudebec-les-Elbeuf

Je m'ennuie durant les 2 mois qui séparent la publication de Mad. Quand allez-vous vous décider à passer mensuel ? J'aimerais aussi connaître l'adresse d'Adam pour pouvoir commander du latex.

On a déjà donné cette adresse ; pour les retardataires : Adam, 11, bd Edgar Quinet, 75014 Paris.

TALES FROM THE DARKSIDE



Imaginez que vous avez réalisé **La nuit des mort-vivants,** un des films d'horreur les plus plagiés de tous les temps, que vous avez aidé Tom Savini à devenir célèbre, que vous avez collaboré avec succès sur divers projets avec Stephen King, le maître de la littérature d'épouvante contemporaine, que l'un de vos films, **Creepshow,** a été adapté en B.D. par Berni Wrightson, et bien entendu que vous avez réalisé et écrit **Zombie,** une seconde partie aussi bonne que la première et ce à dix ans d'intervalle, sans oublier un superbe film sur le vampirisme **Martin** et une fresque épique très controversée **Knighriders.**
A la place d'un homme comme George A. Romero vous seriez actuellement à la recherche d'un nouveau champ d'investigation et vous pourriez, par exemple, décider que la T.V. est un bon point de départ.
Romero a justement suivi le même raisonnement et a transféré tous ses espoirs sur le petit écran. La plus fameuse incursion télévisée dans le macabre et l'imaginaire a toujours été **La quatrième dimension**, mais d'autres exemples abondent : **Night gallery, Au-delà du réel, One step beyond, Boris Karloff presents : Thriller** et **Tales of the unexpected** qui ne sont que quelques exemples parmi les plus connus. Ces dix dernières années ce genre de séries a en partie disparu du moins en ce qui concerne de nouvelles créations, ce qui peut s'expliquer par la recrudescence de violence dans les films fantastiques et ce qui est peu compatible avec les programmes télévisés aux U.S.A. On a pu noter ainsi un dangereux laisser-aller vers une violence graphique et d'inacceptables excès sexuels dans les productions récentes. Un laisser-aller inacceptable bien entendu en ce qui concerne la télévision et ses normes restrictives. Cela suffirait à faire de Laurel Entertainement une source indésirable pour une nouvelle série d'épouvante télévisée. Après tout **La nuit des mort-vivants** atteignait un degré de violence sans précédent au moment de sa sortie (seul H.G. Lewis pouvait concurrencer, au niveau de l'hémoglobine versée, le film de Romero) et récemment **Zombie** a été obligé de jouer avec une interdiction aux moins de 16 ans pour ne pas avoir à craindre la classification « X » pour violence. D'autre part, **Creepshow** est un excellent exercice de style dans le cadre des films à sketches, avec ses cinq histoires courtes qui puisent leur inspiration visuelle dans les E.C. comics des années 50. Malgré cela son taux de violence général est relativement restreint.
En fait, **Trick or treat,** l'épisode pilote de **Tales from the darkside** n'aurait pas été déplacé dans **Creepshow.** Ecrit par Romero lui-même et réalisé par l'acteur Bob Balaban (cf Dr Chadra dans **2010, Trick or treat** raconte les mésaventures d'un avare qui organise annuellement une fête durant la période d'Halloween pour les enfants pauvres de la ville. Cette année-là le dénouement en sera plutôt inattendu montrant que la vie peut être décevante à court terme mais tout finira par s'arranger à la fin. Ce genre d'histoire a toujours été très populaire dans les films à sketches ou dans les séries T.V. (Cf **La quatrième dimension)** et a contribué donc à l'accueil enthousiaste réservé à **Trick or treat.** Malgré la participation aux effets spéciaux de Ed French (cf. l'interview dans M. M. n° 30) **Trick or treat** est particulièrement inoffensif et sympathique, ce qui lui a valu de bonnes réactions de la part des critiques. Variety a notamment déclaré « George A. Romero, bien connu pour sa **Nuit des mort-vivants,** a apporté à **Tales from the darkside** un juste mélange de **La quatrième dimension** et d'Alfred Hithcock, pour que l'épisode soit acceptable aussi bien pour les adultes que pour les enfants. »
Laurel Entertainement ayant défini un budget de 25 000 dollars par épisode s'est associé avec deux autres compagnies de production syndiquées par le Lexington Broadcast System.
La première saison de 24 épisodes relance donc avec bonheur un genre qui avait malheureusement été remplacé par de médiocres séries fleuves et répétitives. Steven Spielberg, devant le succès de **Tales...** lance lui aussi sa série **Amazing stories** ainsi qu'une nouvelle version de **La quatrième dimension** avec Harlan Ellison comme scénariste. Spielberg avait déjà fait ses preuves sur le petit écran en réalisant le pilot movie de **Night gallery** et le superbe **Duel. Tales from the darkside** tiendra-t-il devant une si forte concurrence ? La réponse n'est pas encore assurée. Tout l'impact de **Tales...** réside dans le choix fait par Romero en ce qui concerne les réalisateurs et les scénaristes.
La plupart des participants à la série sont des habitués de Laurel Entertainement. Le directeur de la photographie Michael Gornick (qui photographia **Martin, Zombie, Knightriders** et **Creepshow,** sans oublier le très attendu **Day of the dead),** a réalisé deux épisodes, **Slippage** et **The word processor.** John Harrisson, qui apparaissait comme acteur dans

Les maquilleurs à l'ouvrage. A gauche : un masque d'Ed French pour TRICK OR TREAT. Ci-dessous : le monstre créé par Tom Savini dans INSIDE THE CLOSET.







Zombie et **Knightrider** et qui a écrit la partition de **Creepshow** a réalisé **Levitation** d'après sa propre histoire. Tom Savini fait ici ses débuts en tant que réalisateur pour l'épisode **In the closet,** pour lequel il a aussi créé un « méchant petit monstre ».

Certains scénarios proviennent d'écrivains comme Harlan Ellison **(Djinn no chaser)**, Robert Bloch **(A case of the stubborns)**, David Gerrold – qui écrivit un des plus populaires épisodes de **Star Strek, The trouble with Tribbles** – Michael Mc Dowell, qui est l'auteur de la série **Blackwater** et James Houghton, le fils du producteur de **La quatrième dimensionn**, Buck Houghton, ainsi que de nombreux autres auteurs moins connus.

Dans le cadre de ce que l'on appellera un « Entertainement mineur », « Tales... » est une excellente série.

Dans **A case of the stubborns** un vieil homme refuse de croire qu'il est mort malgré l'insistance de ses proches, il dépérira donc graduellement (grâce aux maquillages de Ed French) semant le trouble et la terreur autour de lui.

L'histoire de **In the Closet** est plus que classique (abondance de clichés) mais la mise en scène de Savini est une agréable surprise. Beaucoup plus baroque que Romero (malgré sa très nette influence), Savini a un style proche de celui de Dario Argento ou de Larry Cohen, usant de trucs visuels impressionnants.

In the cards de Gershuny traite du caractère inexorable du destin dans un cadre urbain ténèbreux qui fait de cet épisode un classique du genre.

Snip snip est un autre avertissement sur la tentation du sort fort bien servi par ses deux acteurs principaux, Bud Cort **(Harold et Maude, Brewster Mc Cloud)** et Carol Kane **(Mafu cage, Terreur sur la ligne)**, le tout formant un récit étrange et très attirant.

Une seconde saison de 24 épisodes est prévue pour les mois prochains aux U.S.A. Dix épisodes ont d'ores et déjà été vendus pour le marché français alors que les 14 autres devraient se voir éditer en vidéo. Ils seront groupés par trois et présentés par Patrick Mc Nee (« Chapeau melon et bottes de cuir »).

Tales... n'a pas réussi à introduire sur le petit écran le génie créateur de Romero mais il a permis l'introduction de nouveaux talents qui auraient mis de nombreuses années à éclore sans leur participation à cette série.

Tales from rhe darkside est effectivement un spectacle limité mais il apporte sa dose de frissons renouvelés aux hordes de fans qui dévorent pour la centième fois les inévitables **Twilight zone** et autres **Night gallery**.

Maitland Mc DONAGH



Photos du haut : THE WORLD PROCESSOR OF THE GODS et DJINN NO CHASER.
Ci-dessous : Ed French sur le mort récalcitrant de A CASE OF THE STUBBORNS.

TALES FROM THE DARKSIDE : Producteur exécutif : Richard P. Rubinstein, George A. Romero et Jerry Golod. Chargé de production : David Vogel. Scénario : Tom Allen. Produit par Laurel Entertainement en association avec Jaygee Productions et Tribune Broadcasting Compagny. Producteur : William Teitler, T. J. Castronova and David Vogel. Ecrit par Michael Mc Dowell, Harvey Jacobs, Dan Kleinman, Haskell Barkin, Mark Duran, Howard Smith, Tom Allen, Jule Selbo, James Houghton, Davod Gerrold, Thomas Epperson, James Sadwith, Ted Gershuny, John Drimmer, Geoff Loftud et George A. Romero d'après des histoires de Carole Lucia Satrina, Joseph Payne, David Gerrold, Dan Kleinman, Marc Fields, Michael Mc Dowell, Howard Smith, Larry Fulton, Robert Bloch, D. W. Schuetz, Graig Mitchell, Kenneth Hanis, Harlan Ellison, Louis Albert, David Spiel, Mark Durand, Barbara Owens et Donald Olson. Réalisé par Ted Gershuny, Tom Savini, Frank De Palma, John Harrisson, Timma Ranon, Armand Mastroianni, Michael Gornick, Terence Cahalan, Jerry Smith, John F. Strysik, Richard Friedman, Shelley Levinson, Warner Shook, James Sadwith, John Drimmer, et Bob Balaban.
Couleur - 1/2 heure - 24 épisodes - (première saison).



LE TITRE MYSTERIEUX

Notre malheureux héros a confondu son flacon d'après-rasage avec un produit pour jardins. Dans l'état où le voici réduit il est incapable de reconnaître le film d'où il venait. Et vous ? Une bande originale de film sera offerte aux cinq premiers qui nous fourniront le bon titre.
Pour le précédent film, il s'agissait de **Spasms** (ex. **Death bite**), de William Fruet. Parmi les premiers à nous fournir la bonne réponse figuraient Patrick Armand (Paris), Stéphane Nivert (Paris), Eric Charbonnel (St-Ouen), Xavier Barboteu (Massy), Vincent Moutot (St-Maur), Bernard Barthélémy (Bourgoin-Jallieu), Thierry Robitaille (Roubaix), Erawn Mainguy (Brest), Stéphane Riou (Brest).

petites annonces

Vends une bobine 120 mètres super 8 de **L'Empire contre-attaque.** 300 F ou échangerais contre magazines américains. Olivier Sauret, Champ de Mars, Bt 9, Appt 498, 66000 Perpignan.

Vends affiches de films fantastiques. Liste contre enveloppe timbrée. O. Polvèche, 20, rue Sorriaux, 62300 Lens.

Recherche tout documents sur les 3 **Star Wars** et Ecran Fantastique N° 2. Voudrais correspondre avec SW Fans de tous pays. Virginie Dutech, 12, rue des Cigales, 66240 Saint-Eteve.

Recherche jeunes désirant jouer dans un film de SF amateur. Ecrire à Stephane Sanchez, 33, Chemin de l'Eglise, 88100 Grenoble.

A vendre, Mémoire de maîtrise de musicologie sur la musique de film. Renseignements contre enveloppe timbrée. Pierre Loïc, 18, rue Gabriel Péri, 87000 Limoges.

A vendre, Le Surréalisme au cinéma, par Ado Kyrou, ou échange contre des Midi-Minuit. Martin Querre, Port de Girard, 33133 Galgon.

Vends affiches, photos, scénarios sur le fantastique et la SF. Liste sur demande à Patrick Giraud, 25, avenue Roger Salengro, 93420 Villepinte.

Vends plusieurs séries de dents résines pour effets spéciaux amateurs. P. Allain, 6, rue de L'Etang, La Bâte, 78730 Longvilliers.

Vends copies de B.O. Fantastiques. Liste sur demande. Thierry Dhédin, rue Paul Laffargue, 62430 Sallaumines.

Recherche adresse de Tanya Roberts ainsi que tout document sur elle. Ecrire à Pierre Brousse, 1, rue Claude Debussy, 92330 Sceaux.

Recherche adresse de maquilleur qui pourrait me fabriquer masque en latex et fausse tête. Ecrire Jean Bertrand, L'Abrou, La Reorthe, 85210 Sainte-Hermine.

Stéphane Kaercher, rue du Midi, 6, 1201 Genève Suisse, vend important lot de documents sur James Bond, ainsi que sur **Splash** et **A la poursuite du diamant vert.** Possibilité d'échange avec matériel sur les **Star Wars.**

Achèterais bon prix Picsou magazine 1 à 18 ainsi que des numéros de Mickey Parade. Frank Thomas, 11, rue Marius Riollet, 38100 Grenoble.

Cherche à me faire prêter des cassettes VHS (**La bête, La révolte des morts-vivants, Le masque du démon...**) ainsi que d'autres titres. Ecrire à Ronan Bourgeat, 58, Kennedy, Bt F, 56700 Hennebont.

Je vends nombreux numéros de Mad Movies, Starfix et l'Ecran fantastique. Liste contre enveloppe timbrée. Patrice Boubon, 42, rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte.

Recherche tout document concernant Tom Hulce (**Amadeus**) et en particulier les photos du film. C. Bernard, 6, square d'Astorg, 78150 Le Chesnay.

Vends figurines articulées de **Star Wars,** des Strange et une caméra Minicitex à cassette. Lucio Monoud, 8, rue Jacques Zoonny, 15200 Mauriac.

Je cherche à savoir s'il existe un Fan Club de Ray Harryhausen. Je désirerais également correspondre avec fans de ce maître. Gilles Penso, 38-40, rue Louis Grobet, 13001 Marseille.

30 ans de San Antonio, les introuvables ! Vends titres de 1950 à 1980. Liste détaillée sur demande. Cristof Barathin, 35, rue Cantrelle, 36000 Châteauroux.

Recherche affiche de **Conan 1, 2** et correspondants fans de Arnold Schwarzenegger. Fabrice Isenert, 1A, rue de la Forêt, 57114 Laudrefang.

Achète photos, affiches ou affichettes de **Orange mécanique, Siége, Vendredi 13** (toute la série), **Zombie, Ténèbres, Polter-geist, Maniac, Mad Max, Hallowen, Fog, Carnage, Evil Dead** et **Massacres dans le train fantôme.** Christophe Abdelkader, 35, Place des Martins, 44400 Reze.

Recherche photos, affiches, affichettes de : **Evil Dead, Vendredi 13** (toute la série), **L'enfer des zombies, Survivance, Class 1984** et **2019 après la chute de New York.** Thierry Meslet, La clef des champs Ecouflant, 49000 Angers.

Recherche photos, documents gratuits ou possibilité d'échange sur Richard Gere et sur Michaël Sopkim. Valérie Cayot, 806, rue Saint Exupery, 71000 Macon.

Vends en 8 mm **L'Empire contre attaque** sur une bobine de 250 m. Thierry Rouger 21, grand rue Andard, 49800 Trelaze.

Recherche bon enregistrement des mini-films : The making of the saga et Classic Créatures tirés de la saga de **Star Wars** et présentés sur Canal Plus. Cassette vidéo VHS ou V2000. Lionel Fluchot, 33, rue Neuve Bergère, 21000 Dijon. Tél. : (80) 67.47.85.

Si vous voulez vendre, acheter, échanger livres, posters, affiches sur le cinéma, les romans de SF, les vedettes et auteurs du grand écran. Rejoignez L'annonce Bouquins, premier mensuel gratuit d'annonces. Pierre Caillens, 121, avenue G. Pompidou, 33500 Libourne.

J'ai 14 ans et je cherche une personne pouvant produire mon prochain film fantastique, et un spécialiste des effets spéciaux qui pourrait m'aider. Thomas Zoritchak, 3, rue Emile Zola, 13650 Meyrargues.

Recherche Mad Movies de 1 à 20 si possible pour 120 F. Christophe Mureau 196, avenue D. Leclerc, 94460 Valenton.

Désire correspondre avec maquilleurs amateurs pour échanges d'idées. Vincent Wartner, impasse du verger Villemoisson/Orge, 91360 Epinay/Orge.

Vends ou échange Ecran Fantastique n° 13-20-28-29-46, Mad Movies 28 et 29, Première n° 66. Recherche Ecran fantastique n° 2 à 7, Mad Movies n° 20 et première n° 1 à 22. Corinne Genin, 22, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.

Vends copies bandes originales fantastiques ainsi que disques musiques de films à des prix intéressants. Liste assurée à toute réponse. Thierry Dhédin, rue Paul Caffargue, 62430 Sallaumines.

Recherche tout documents sur Harrison Ford. Christine Saillot, 29, rue Maurice Taconet, 76310 Saint-Adresse.

Vends plusieurs centaines de BD Lug et Aredit. Liste et prix sur demande Laurent Rannou, 8, rue Césaire Levilloin, 76100 Rouen.

Vendons photos **Star Wars 1, 2 et 3, Blade Runner,** Mel Gibson, **Mad Max 1** et **2** (très nombreuses). Recherchons photos **Mad Max 3.** Noel Coqué et David Houssin, 12, Cité Beauséjour, 50150 Sourdeval la Barre.

Recherche tout documents sur **Ghostbusters.** Les échangerais contre Strange, Spécial Strange et Titans. S'adresser à Vincent Chenet, 9, rue de la Fontaine, 68200 Mulhouse.

Recherche jeunes gens s'y connaissant en cinéma pour créer une équipe professionnelle. Erik Bianco, Les Pins D3, Les Semboules, 06600 Antibes.

Je recherche tout document sur Ridley Scott et ses films, de même pour Sigourney Weaver, Dean, H. Ford, D. Hoffman, R. Anconina. Jean-Sébastien Butin, 53, rue de la Riltière, 37270 Montlouis-/Loire.

Recherche correspondants pour échanger docs sur **Star Wars** et ses acteurs. Ecrire à Orlando Guillin, 23, rue de l'Annonciation, 75016 Paris.

Vends B.O. de films fantastiques. Liste sur demande. Contacter Jean-Marc Cosqueric, B.P. 37, 93380 Pierrefitte.

Vends Poésie de Ray Bradbury, « Toutes choses passées, présentes et futures » au prix de 10 F. Stéphane Gerion, Pompignan, 82170 Grisolles.

Recherche n'importe quoi sur **Gremlins** (gratuit ou pas). Catheline Combet Lieu-dit « Carrabin », 47310 Laplume.

Echange cassette vidéo de **Chair pour Frankenstein** plus 5 numéros de Starfix contre cassettes enregistrées de **Survivance** et **Cauchemar à Daytona beach.** Vends également des affiches. Ecrire à François Lespés, 2, rue Branly, 92000 Nanterre.

Recherche le livre « Grande Illusion » de Tom Savini ainsi que des comics américains. Didier Normand, rue des Rouages, Vorges, 02000 Laon.

Vends tout sur le cinéma fantastique, revues, etc. Achète tout sur Kiss. Tél. : (20) 72.77.01.

Recherche affiches tous formats de **Massacre à la tronçonneuse, Vendredi 13 N° 4,** les trois **Amityville, Christine** ainsi que des cassettes ou disques de **Christine, L'Ascenseur, Creepshow.** Bruce Brehamet, chez Mme Buchard, 45, rue de Beaumont, 95270 Noisy-sur-Oise.

Vends album de BD, Anthologie « E.C. » « Les meilleures histoires de terreur », état neuf. Cyril Hoffbourg, 17, rue Paul Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec.

J'aimerais correspondre avec des jeunes cinéastes amateurs de tous pays en vue d'échange de films et de conseils. G. Saint-Etienne, 25, bd de la Gare, 31500 Toulouse.

Achète l'Ecran Fantastique N° 4, jusqu'à deux fois son prix si très bon état. Cherche fans de cinéma habitant region de la Rochelle. Matelot Berthet Serge, Série 464. CEAN 17134, Rochefort Aéro-Marine.

Vends affiches et affichettes de cinéma, 40 et 25 F. Liste contre enveloppe timbrée. Fréderic Laurent, 5, rue des Eglantiers, 33320 Eysines.

Cathie cherche vidéoscopeurs passionnés Paris-Province pour échanges cassettes. Tél. : (1) 543.69.74.

Achète la BD de CREEPSHOW aux éditions Albin Michel/Echo des savanes ainsi que Shining, Danse macabre et Cujo aux éditions « J'ai lu ». Franck Bazille, 63, rue Faidherbe, 78500 Sartrouville.

Vends collection complète des fiches de Monsieur Cinéma jusqu'au n° 153. Madame Loison, 78, avenue Cousin de Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 547.65.47.

Femme de 41 ans désire correspondre avec personnes tous âges, aimant le fantastique, la SF et les films d'aventure. Nadine De Pré, Varkensstraat, 11, 9000, Gand, Belgium.

Faute de place, nous ne publions que la moitié des annonces que vous nous envoyez. Elles seront désormais impérativement réservées aux abonnés (et toujours gratuites).

ABONNEMENT
L'Abonnement à MAD MOVIES est de 100 F pour 6 numéros à paraître.
Tout règlement, par chèque ou mandat-lettre, à MAD MOVIES, 49, rue de La Rochefoucauld, 75009 PARIS.

LES PLUS BELLES AFFICHES DU CINEMA FANTASTIQUE :

N° 14 : TYGRA, LA GLACE ET LE FEU.

TYGRA

LA GLACE ET LE FEU

PRODUCERS SALES ORGANIZATION présente une production RALPH BAKSHI / FRANK FRAZETTA
un film de RALPH BAKSHI TYGRA LA GLACE ET LE FEU (FIRE and ICE)
réalisé par RALPH BAKSHI produit par RALPH BAKSHI et FRANK FRAZETTA
producteurs exécutifs JOHN W. HYDE et RICHARD R. ST. JOHNS scénario de ROY THOMAS et GERRY CONWAY musique de WILLIAM KRAFT DOLBY STEREO

PSO

Distribué par AAA Soprofilms